独占公開! 誰も知らなかった真・女神転生の新事実!!

1994年11月3日発行(毎月3日発行)第9巻第11号通巻151号 昭和61年7月11日第三種郵便物認可

ヒッポン 必本スーパー!

11
SUPER-FAMICOM,FAMICOM,PC-ENGINE,
MEGA DRIVE,GAME BOY,GAME GEAR,
NEO・GEO,…ETC FOR ALL TV GAMES
Nov. 1994
¥490 毎月3日発行

独占公開!!

誰も知らなかった メガテンの新事実!!

真・女神転生 ワールド大発見!

必読!if…最新情報

初公開!I・IIの秘データ

直撃インタビュー!いまだから全てを話す

マニュアルいらずの特大30ページ!!

ヘラクレスの栄光IV ～神々からの贈り物～

トランスファーシステムまる分かり解説

MOTHER2 ギーグの逆襲

糸井重里 『マザー』はオレの箱庭かもしれない

新作70本速報!

LUNAR―ETERNAL BLUE―

パワー・オブ・ザ・ハイヤード

続報!!

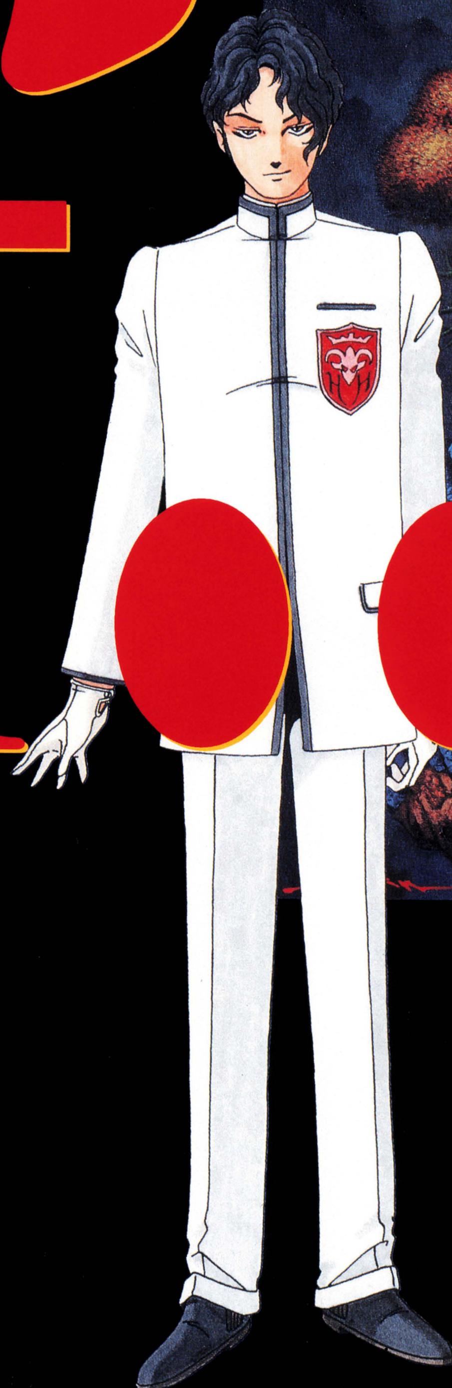
ドラゴンクエストVI

クロノ・トリガー

タクティクスオウガ

ワンダープロジェクトJ

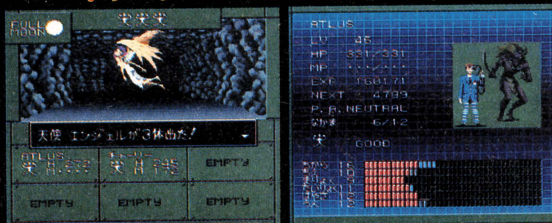
真・女神転生 if...



それはある一人の少年から始まる。
天才的頭脳を持つ眉目秀麗な少年ハザマ。
凡俗との交流を持たず、常に孤独な存在であった。
悪魔召喚プログラムを手に入れた彼は
やがて魔界を支配するようになる。
そして世界を魔界に描こうとした。
手始めとして軽子坂高校、君の通う学校を
魔界に引きずり込ませたのだ。
傲慢、嫉妬、退廃に満ちた狂気の世界。
そして目にしたものは……。

衝撃の新システムを導入したシリーズ番外編

- ガーディアン・システムがゲームオーバーをなくした!
- 選ぶパートナーによってストーリーが変わるマルチシナリオ!
- 構成する悪魔によって変化するパーティー属性!
- 剣には熟練度がある。使い込んで攻撃力を上げろ!
- プレイヤーが選べる主人公は、男・女の2タイプ!





スーパーファミコン専用カセット(16メガ)

'94年10月下旬発売予定

価格¥9,990(税別)

「流星野郎のゲーム業界裏情報」 ON AIR
関東エリア:ラジオ日本(1422kHz) 毎週土曜日24:30〜25:00
関西エリア:ラジオ関西 (558kHz) 毎週金曜日22:30〜23:00

アトラス・テレフォンサービス ☎03(5261)2356 毎週月曜・水曜日の15:00〜18:00(祝日除く)
※ウラ技に関する質問にはお答えできません。※電話番号はお間違えのないようにおかけください。

スタッフ募集中! (職種)1. ゲームデザイナー(企画) 2. プログラマー 3. キャラクターデザイナー 4. 店舗スタッフ
※経験2年以上の方。詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。採用担当/牧野 ☎03(3235)7802

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12
ATLUS
株式会社アトラス

III以上の感動と愉快なトランスファーシステム。
胸が高鳴る冒険が始まります。



応募者全員にビジュアルレターセットが、また抽選で
1,000名様に特製CDが当たるW予約キャンペーン実施。
詳しくは右記の電話番号へ今すぐ!

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スの栄光™
の贈り物

10月21日発売! 希望小売価格 9,900円(税別)



データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17

データイーストの最新情報&ヘラクレスの栄光Ⅳの音楽が聞ける!
24時間テレフォンサービス ☎03(3398)5317
番号はお間違えのないようにお願いします。

『真・女神転生if…』発売記念 真・女神転生スペシ

独占公開！ 誰も知らなかっ

単なる3DタイプのRPGと呼ぶか。神や天使の、想像をはるかに超えた戦争の物語と呼ぶか

INDEX

ヤル

た『真・女神転生』の正体

神や人間ではなく悪魔が主人公の話と呼ぶか。本当の『真・女神転生』が見えてくる！

衝撃インタビュー!!

真・女神



真・女神転生の隠された秘密が今明らかにされる……

『真・女神転生　if…』の発売を前にして、開発スタッフが『真・女神転生』に対する熱い胸のうちを語ってくれた。今までに聞けなかったような貴重な話が、今回のインタビューで明らかになる!?

ロウ、カオス、ニュートラル、の3つの属性システムはどのようにして生まれたのか？

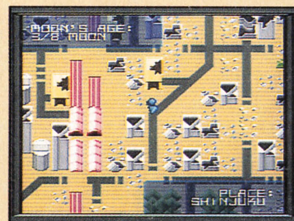
——真・女神転生Ⅰ、Ⅱには３つの属性が有りましたが、この３つの属性の意味についてお聞きしたいのですが。

金——ＦＣ版Ⅱのときにはグッド、ニュートラル、イビルだけでしたよね。それに対して、ベクトルの違うライト、ニュートラル、ダークといった３段階を用意する。女神転生が真になる部分のウリですよね。システム的には、そういった部分のことを考えなければいけなかったことが第一なんです。ロウ、ニュートラル、カオス、３つを用意して、自分だったらどうするの？　という選択を楽しんでもらえたらなあ。で、その結果に対して、責任を取れるかどうか？　といった部分がコンセプトにあればいいかなと思ったんです。

岡——普通、属性別の3つのシナリオがあるといったら、３つともやってみたくなりますよね。でも、制作者側としては、自分の気持ちに素直にやってもらうのが一番いいかなと。そこをけっこう意識して作ってますね。あと属性という意味でも、みんなどちらの要素も持っていると思うんですね。それがどういった形で出てくるのか？　ゲームを通して問いかける。というのを、コンセプトとして持っています。

伊——要するに物語を通してみているのではなく、実際に体験してほしいというのが一番にあったんですね。コンセプトとして。それは今後もずっと継承していくと思います。

真・女神転生



■'92年10月30日発売■9,800円■12M＋バッテリーバックアップ機能付き
ＦＣ版に比べ、魔獣合成と属性システム、シナリオ面が大幅にパワーアップされた。

得 データ：魔人の出現ポイント〈真・女神転生〉

超強力な武器を落としていく三魔人！きみはもう遭遇しただろうかッ!!

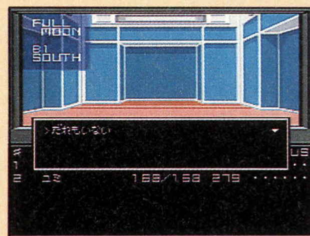
ディビット、ペイルライダー、大僧正——メガテニストの貴方なら、この３つの名前はすでに聞いた事があるだろう。しかし、その姿をすべて確認したかとなれば疑問である。ましてや、あまりマニアックにプレイしていないとなれば、その名前すら耳にした事のない人もいるのではなかろうか？

この三魔人が出現する場所は、新宿やエコービル、金剛神界などの３Ｄダンジョンで、会話もできなければ逃げる事もできないという、固定の敵が出現するポイントだ。ここには、普段ゴブリンなどの、下位の悪魔しか出現しないが、たまに下の表で説明している三大魔人のどれかが出現する場合があるのだ。

しかし、出現する確率が、256分の１と非常に低いため、それらの三大魔人に会うのは至難の業。でも、運よく出会って倒す事ができれば、『ヒノカグツチ』より強力な武器をたまに落とす事がある。苦労して遭遇するだけの価値は、十二分にあるぞ。

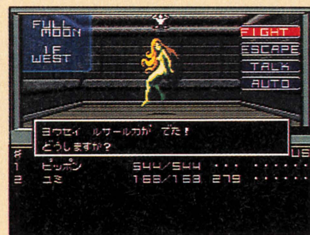
魔人名	アイテム
ディビット	倒すと、低確率でニュートラルの武器、『ストラディバリ』を落とす事がある
ペイルライダー	倒すと、低確率でロウの武器、『天使のラッパ』を落とす事がある
大僧正	倒すと、低確率でカオスの武器、『死神の鐘』を落とす事がある

↓倒したあともう一度部屋に入ると、「誰もいない」というメッセージが出る





↑満月でもないのに会話のできない固定の敵キャラがいる部屋が、魔人の出現ポイントだ



↑出現するザコ悪魔はゴブリンだけではない。ルサールカも魔人の代わりによく出現する

消化不良は直らないでしょうね(笑)

謎の登場人物、ぼかされたバックストーリーはいずれ明確にされるのだろうか？

——『真・女神転生』のエンディングは、うやむやというか、何かこう釈然としないというか、消化不良な感じがするんですけど。

伊——確かに、3つのエンディングは、どれが正しいというわけじゃないですからね。

岡——多少、中途半端なイベントだとは思うんですが、あそこから何を感じるかは、プレイヤー任せになってしまった部分があります。しかし、それは意図してやっているんであって、あえて複雑にしているわけではないんです。

——とりあえずエンディングは、3種類とも全部見てみたんですけど、すごく不安になるんですよ。これで良かったんだろうか？　と思っちゃうんです。そういうのはあえて、意図的に盛り込んだのでしょうか？

金——うーん、確かにそういった部分は意図的に作ってあります。

伊——そういう反応をしてもらうと、何か嬉しいですよね。僕らの投げかけたものに対して、何かを受け取ってもらえた人じゃないと、そうは感じないと思うんですよ。

——『真・女神転生』になってからずっと登場しているキャラがいますよね。スティーブン博士とか、ルシファーとか。いずれ、そういったキャラの正体は明らかにされるのでしょうか？

金——うーん、いろいろ想像して、気になる部分もあるんでしょうね。ただひとつ言えることは、ルシファーが主役になってくる話があってもいいと思うんです。本当は、そういった部分を表現してみたい気持ちもあるんです。

——そういった話が具体的に上がっているとか？

金——いやいや、それはあくまで話だけです。そういうストーリーのゲームがあったら面白いかなぁ、という。

岡——とにかく、何か今までのシステムと違ったものを作ってみたいなとは思っています。

金——楽しい映画とかを見ているとそっち行っちゃダメだー！　とかいってしまうことありますよね？　ハラハラしてしまう。そんなイメージのゲームを作ってみたい。コスプレなんかしちゃってプレイしたくなるようなゲームを作りたいですね（笑）。

——属性——

FC版の『女神転生II』から採用された属性システム。当初はグッド、ニュートラル、イビルの3種類だった。もちろん、このときからマルチエンディングだったが、イベントが属性によって大きく変化するようになったのは、『真・女神転生』から。属性の呼び方も、ロウ、ニュートラル、カオスとなり、ゲーム内容を左右するようになった。

——謎の人物——

『真・女神転生』から登場するようになった、謎の人物ルイ・サイファーとスティーブン博士。ルイ・サイファーに関しては、FC版から登場していたルシファーだということが知られているが、スティーブン博士に関しては、一切が謎に包まれたまま。なぜ主人公の冒険の手助けをするのか？　その行動は未だに謎のままだ。

岡田耕始

コンシューマ開発部の部長さん。『真・女神転生』シリーズでは、ディレクターとして活躍。ディレクションの立場としての意見はかなり鋭く、それだけに深〜いお話を聞くことができた。

㊙データ：魔人の出現ポイント〈真・女神転生II〉

前作よりも数が増え、出現率もアップ！その気になればきっと遭遇できるだろう

『真・女神転生II』の魔人は、人数が2人増えたうえに出現場所が限られておらず、3Dダンジョンの、色々な場所に出現ポイントが存在する。とくに、赤坂の地下2階は魔人の宝庫で、出現ポイントがなんと5ヵ所もある。こういったところから考えると、前作の魔人たちと比べて、今回の魔人たちは意外に社交的なのかもしれない。

とはいっても、出現する確率は、通常の悪魔と比べて非常に低く、前作同様、出現確率は256分の1と異常に低いのだ。もし本気で彼らと会うつもりなら、多少は時間がかかる事を覚悟して、魔人の出現場所を根気よく歩き回ろう。

前作では、固定キャラがザコキャラか魔人のどちらかが確率で出現し、ザコキャラの方を倒してしまうと、そのポイントにはもう魔人が出現しなかった。だが、『II』ではそんなことはなくなり、出現ポイントには必ず魔人が現れるようになっている。だから、根気さえあれば、いつかきっと魔人に会う事ができるだろう。

↑魔人はみな、ムチャクチャ強い。しかし、倒せば強力な武器を落としてくれる事もある

↑赤坂の地下2階は、魔人の出現ポイントが多いうえに、マップが狭いので遭遇しやすい

魔人名	アイテム
アリス	女性のみ装備できる『しきのつえ』を低確率で落としていく。装備可能な属性はカオスとニュートラルだ
ゴーストQ	男性、女性共通で装備できる『おうきのつえ』を低確率で落としていく。ロウ、ニュートラル、カオスが装備可能だ
マタドール	主人公のみが装備可能な『そうきのつえ』を低確率で落としていく。装備可能な属性はカオスとニュートラルだ
ときのおきな	主人公のみが装備可能な『ろうきのつえ』を低確率で落としていく。装備可能な属性はロウとニュートラルだ
ヘルスエンジェルス	女性のみ装備できる『しゅうきのつえ』を低確率で落としていく。装備可能な属性はロウとニュートラルだ



剣と悪魔の合体はけっこう安直な考え方から生まれました

――『II』のシステムで、画面の下の部分が大きく変わりましたよね。その中でも、敵が近くにいるかいないかの反応が表れるE．Aが、けっこう画期的だなと感じたんですけど。

岡――敵の出現率の目安というものが見た目にも欲しかったんですよ。

――確かにひとつの目安になりますけど、E．Aがやたらに反応すると、逆に意識しすぎて恐いと感じるのも確かですね。

岡――Iはほとんどのところでモンスター出現しましたよね。それをIIでは、敵の出現しない場所も作ってみたんです。それの表現として、青であればここは安全。赤く反応すれば敵の出現する場所だから注意しなさい、といったシステムにしてみたんです。

――『真』からできるようになった剣と悪魔の合体なんですけど、IIでは防具も作れるという話ですよね。それって発想的に珍しいですね。

岡――珍しいですかね？

伊――けっこう安直ですよね（笑）。

金――安直だよ（笑）。

伊――4身合体を入れたかったのが、ああいう形になっただけなんですけど。正直いって、4身合体をやらないかわりに、何かを合体させようということだけなんです。まあ、神話のたぐいでは、神の力を封じた剣という存在は多いですからね。で、女神転生といえば合体ですから、邪教の館で悪魔と剣を合体させてパワーアップさせるという形は自然なんじゃないかと。スタッフの中ではまったく当然のように、発想が流れてきて、じゃあこうしようと自然にできあがったものなんです。

岡――それに対してディレクション側の立場としては、あくまであれは付加価値的な要素だったので、あそこまで隠したというわけです。

――話は変わりますが、『if』のガーディアンシステムも、かなり斬新なシステムですね。



金子一馬

『真・女神転生』シリーズのイラストを担当している他、ゲーム制作にも深く関わっている。もはや、この人を抜きにして『真・女神転生』を語れないくらいの、真のメガテニストである。

――剣＋悪魔合体――

『真・女神転生』から採用されたシステム。剣と悪魔を合体させ、剣のレベルを上げていくというシステム。この剣＋悪魔合体を使わないと作ることのできない、強力な剣『ヒノカグツチ』はあまりにも有名。『真・女神転生II』では、このシステムをさらにパワーアップ。剣と悪魔を合体させることによって、強力な防具とガンを作ることが可能になった。しかし、防具とガンを作るには、最強の剣『ヒノカグツチ』が必要なため、かなりの努力を強いられる。

真・女神転生II



■'94年3月18日発売■9,900円■12M＋バッテリーバックアップ機能付き

前作のカテドラル崩壊後の世界を舞台にした物語。属性別のイベント変化にさらにパワーアップ

㊙データ：最強の剣『ヒノカグツチ』の作り方〈真・女神転生〉

『くさなぎのたち』を精霊を使った剣＋悪魔合体でレベルアップさせていくのだ!!

この世にたった一本しか存在しない最強の剣『ヒノカグツチ』。しかも、悪魔との剣合体を利用しないと作ることのできない、非常に入手困難な剣だ。この剣を手に入れたいなら、まずは『くさなぎのたち』を手に入れることから始めよう。

『くさなぎのたち』のある場所は、ズバリ、品川のメシア教総本山の2階だ。これさえ手に入れれば、あとはもう『ヒノカグツチ』を手に入れたも同然。あとは下の合体表を参考に、精霊を使って剣のレベルを上げていけばいいのだ。

もし、『くさなぎのたち』を売却するか捨てるかして、『ヒノカグツチ』が作れないという人においしい情報をひとつ。新宿のガイア神殿でアイテムを買うとき、Aボタンを押しながらBボタンで選択すると、なんと『あめのむらくも』がタダでもらえる。

〈合体手順〉

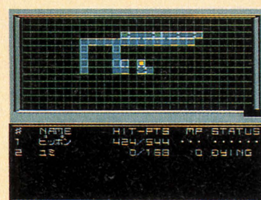
くさなぎのたち＋シルフ＝ふつのみたま



ふつのみたま＋ウンディーネ＝あめのむらくも



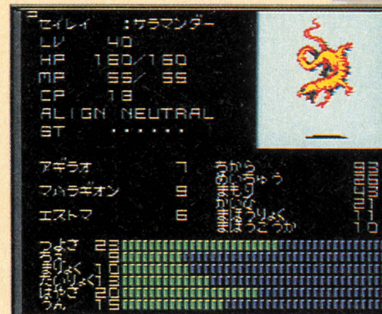
あめのむらくも＋サラマナダー＝ヒノカグツチ



←『くさなぎのたち』は、品川ビル2階のこの場所にあるぞ



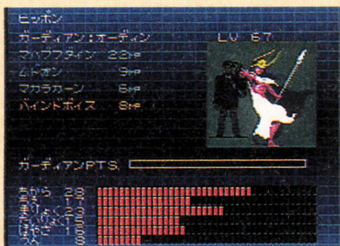
↑この状態でAボタンを押しながら、Bボタンで選択。『あめのむらくも』が手に入るぞ



↑『あめのむらくも』と精霊サラマンダーが揃えば、あとは簡単に『ヒノカグツチ』が作れる



真・女神転生if…



■'94年10月28日発売予定■9,900円■12M＋バッテリーバックアップ機能付き
『真・女神転生』シリーズの外伝的な存在。ガーディアンシステムなど、多数の新システムが追加。

るわけです。そして、次の世界に生まれ変わるまではそのカルマというのが受けつがれ、その結果、来世で出る、と。たとえば今、女を泣かしてきた人間だと、来世で自分が泣かされる側になったりする。というのが六道輪廻の簡単な考え方なんですけれども……。そういった意味では、転生というのはほとんど神を超えた御業なわけで、そういった観点からガーディアンを自由に選べないと思って頂ければいいかと。

伊——あー、ガーディアンシステムですか。あれは最初、転生システムといっていたんです。タイトルが『女神転生』だから、主人公が一度死んだら転生していくのではないかということで、あのシステムを採用したんです。

金——ただ、主人公が短時間で転生して生まれ変わってしまうのが気持ち悪いと感じて、守護神をつけることになったんです。それをガーディアンと名づけたというわけ。たとえば、六道輪廻というのがブッダの世界にありますよね。このキャラが現在生きていて、それまでの行いがカルマとなってたま

岡——やはりリスキーな部分でのゲームの面白さ、というのがあると思うんです。魔獣合成でも合体すれば必ずいいものができるわけじゃないし。そういう意味でもガーディアンシステムには、選択の余地がないわけです。

伊——とにかく、ガーディアンシステムはおまけだから、選択の余地がなくてもいいんじゃないですか？　最初から最強のガーディアンがついちゃったら、面白くないでしょう？

——ガーディアンシステム——

『if…』で新たに取り入れられたシステム。悪魔が主人公とその仲間の守護神として取り憑き、守ってくれるシステム。キャラクターが死ぬと、今まで取り憑いていたガーディアンが去り、新しいガーディアンに交代する。ガーディアンが憑くことによって、キャラクターのステータスが変化。また、魔法を覚えるキャラクターは、ガーディアンの持っている魔法が使用できるようになるのだ。

金——ぼくは鳥につかれると嫌（笑）。
伊——鳥は速いからいいですよ。かわいいし（笑）。
金——どちらかというと、ケットシーとかついてくれるといいね。
伊——けもの系がいいの!?（笑）。
金——けものがいいとはいってないでしょう。かわいいのがいいといってるんですよ（笑）。
——うーん、なかなか楽しそうですね。ガーディアンシステムって。実際に早くプレイしてみたいです。

伊藤龍太郎



『真・女神転生』シリーズの開発スタッフ。開発者の立場としての発言は、さすがに造詣が深く、『真・女神転生』シリーズのファンでなら、誰でも興味が惹かれるような話をたくさんしてくれた。

『真・女神転生if…』の発売に乞ご期待！

㊢データ：最強の剣『ヒノカグツチ』の作り方〈真・女神転生II〉

前作より手間は掛かるが、何本でも作ることができるのが最大の魅力なのだ！

ゲームをクリアしたあと、金剛神界に行けるようになるまでの世界で『ヒノカグツチ』を作ろうとするなら、その世界で手に入る、『れんきのけん』『らいじんけん』『ふうじんけん』の3本のどれかをベースにしなければならない。

そのなかで、比較的早い段階で入手できるのが、妖鬼トゥルダクや天使プリンシパティを倒すと手に入る『れんきのけん』だ。とりあえず、その『れんきのけん』が2本あれば、1本の『ヒノカグツチ』が作れるぞ。

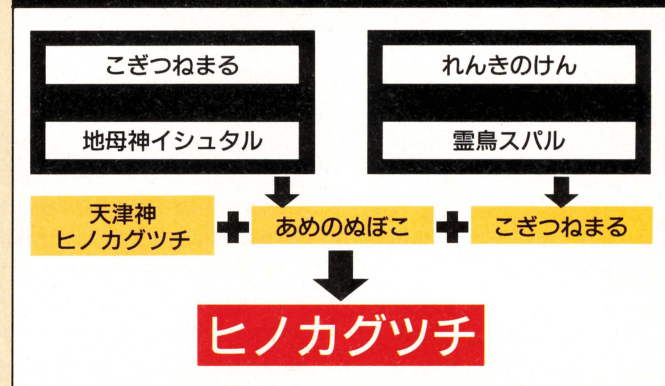
ちなみに、『ヒノカグツチ』とカルキの魔獣合成で、女性専用腕部防具の『パーホゥラット』。アナンタとの魔獣合成で、女性専用の頭部防具の『ホゥアコン』。アマテラスと合成すると、女性専用の脚部用防具の『カムライターオ』といった、強力な防具を作ることができるぞ。



↑『れんきのけん』が2本揃ったら、『ヒノカグツチ』をつくる最大のチャンスなのだ！



↑剣と悪魔を合体させて防具を作るのは、IIから採用されたオリジナルのシステムだ

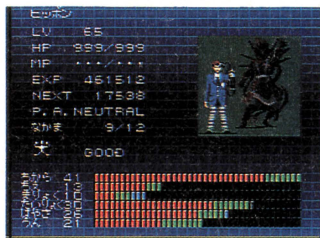




大幅に改良された『if』のシステム

我が身を守る守護霊…ガーディアンシステム

ガーディアンシステム、それは自分自身の体にさまざまな悪魔が守護霊として宿るシステム。今までのシリーズ作品では戦闘で死んでしまうと、最後にセーブした地点からやり直しとなっていたのだが、『ｉｆ』ではガーディアンシステムにより、戦闘で倒れてしまってもセーブポイントまで戻されることがなくなった。システムのすばらしさはこればかりではない。守護霊として体に宿るガーディアンの種類によって力や体力、素早さなど各アビリティが主人公にさまざまな影響を与える(主人公以外に登場する仲間も同様)のだ。つまり、レベルが低くて戦いに苦戦を強いられたとしても、攻撃力の高いガーディアンが守護霊として宿れば、自然と戦いが楽になってくるが、魔法の使えない主人公に魔力の高いガーディアンが宿ると、戦闘が必然的に辛くなってしまう。もちろん、自分自身ではガーディアンを選ぶことはできず、何が宿るかは死ぬまではまったく予測することができない。とはいえ、たとえ弱い悪魔が守護霊として宿ったからといってむやみに死んではいけない。神はすべてを見ているということを絶対に忘れずに。



↑ガーディアンシステムはかなり便利なもの。とはいえ、ステータス画面にたたずむ悪魔の姿を見ていると少し怖いものを感じてしまう。

人間はこうして輪廻する

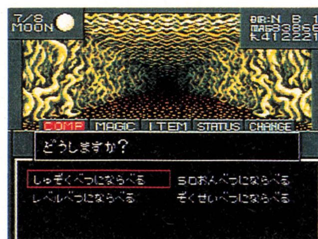
戦闘で負けてしまうと、主人公は魂となってカロンの元へと飛ばされる。そこで新しい魂として、守護霊となるガーディアンが出現し、再び立ち上がる力を授かり、元の世界へと戻っていく。これがガーディアンシステムの大きな流れだ。戦闘に負けて死んでしまえばガーディアンは宿るのだが、そう簡単にはレベルの高いガーディアンは宿らない。何もせずに死んでしまうよりは、精一杯の力を出して戦い、そして負けたときにだけ高レベルの悪魔が守護霊として宿る確立が高いのだ。けっして命を粗末にしてはいけない。



↑戦闘で負ければ自然とカロンの元へ連れさられ、守護霊となる悪魔が登場。

改良され便利になった…デビルアナライズ

今までの『真・女神転生』シリーズにも用意されていたＣＯＭＰ機能のひとつであるデビルアナライズシステム。『ｉｆ』ではこのシステムが改良され、さらに機能的になっている。種族別やレベル別、属性別などに並べ方をわけられるようになったほか、戦いが終わったあとにアイテムや武器など何が手に入るか、悪魔がどんなタイプで何の攻撃に弱いかなどのこともわかるようになったのだ。もちろん今まで同様に、悪魔の持っている魔法や特技、攻撃力や防御力、属性などもシンプルに見やすくまとまっている。どうしても必要な仲魔が欲しい場合、効果的に魔法を修得したいとき、アイテムが欲しいときなどの場合はかなり重宝するであろう。また、ロウ・カオス、ライト・ダークなどの属性も表になり一目でわかる。



↑ＣＯＭＰでデビルアナライズをよびだすと、4種類の項目にわけて悪魔のデータを見れるようになっている。これだけでもかなり便利に。



↑悪魔のデータは、戦闘における弱点や戦闘後に手に入るもの、使用できる特技や魔法など、かなり細かい部分まで見ることができる。

種族別

これを選択すると、大天使、神獣、聖獣など、ＬＩＧＨＴに近い種族から順番に並び変えることができる。基本的にはＬＩＧＨＴ、ＮＥＵＴＲＡＬ、ＤＡＲＫの順で並んでおり、アナライズされてでてきた順番の早い悪魔は、仲魔にできるといえる。

50音別

これはそのまま見ての通り、あいうえおの50音別に並べ変えることができる。並んでいる順番は、最初はひらがなで、次にカタカナ。この並び方は、合体後に仲魔になった悪魔のデータをじっくり見てみたい時などにうまく活用するとかなり重宝するのでは。

レベル別

悪魔をレベルの低い順から並べ変える。どうしても仲魔にしたい悪魔がおり、会話しても失敗する。もしかして自分よりレベルが高いのでは…と考えてしまう心配症な人にはこの並び方がお勧め。スピーディに望み通りの悪魔を探すことができるのだ。

属性別

種族別がＬＩＧＨＴ、ＤＡＲＫと並んでいるのに対し、属性別ではＬＯＷ、ＣＨＡＯＳと並んでいる。『ｉｆ』では主人公に属性はなく、パーティメンバーによって変わっていくので、仲魔の属性をきちんと知っておくことがかなり重要。この並び方でしっかり把握を。



戦闘も大きくリニューアル…前・後列の設定



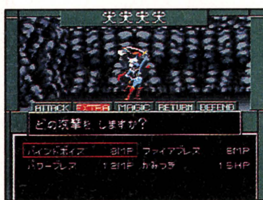
戦闘も従来の物とはかなり違うようになっている。もっとも大きく変わったのが、前列・後列が設定されたということだ。前列からはどんな攻撃でも敵にしかけることができるが、後列からは剣の攻撃では届かず、銃や魔法を使わないと戦えない。仲魔によっては、後列からも届く特技をもっているものもいるが、攻撃力の高い仲魔は前列で戦うように心掛けたいものである。

武器(ATTACK)



後列からは剣の攻撃は届かない。しかし、武器の中には銃や槍といったものも存在する。主人公、あるいはパートナーの体力が少ない場合は、遠距離攻撃の武器を装備して戦おう。

特技(EXTRA)



特技は前作と同じく、仲魔にだけできる攻撃方法。「てんばつ」や「あばれまくり」、「バインドボイス」といった物は後列からでも攻撃できるが、なかには前列でしか使えないものも…。

魔法(MAGIC)



他の攻撃と違い、魔法だけは前列・後列まったく関係なく攻撃が可能である。また、戦闘で受けるダメージはやはり前列のほうが大きいので、HPの少ないキャラは後列へ配置すべきだ。

GUNは無限に使えない…弾数の設定

『真・女神転生』シーリズにおける銃といえば、ほとんどの悪魔に対して有効な攻撃方法で、しかも多数の敵を一度に攻撃できるという便利な代物というイメージが強い。確かに『II』では、コロナショットやカーボライナーなど、ステータスに追加ダメージを与えるものを早目に買っておきさえすれば、その後の戦いがかなり楽になり、レベルが低くても簡単で楽にストーリーを進めることができていた。しかも、銃と一緒に弾を購入さえしておけば、銃は無限に使うことができていたのだ。しかし、『ｉｆ』では弾数に制限が設けられた。これにより、戦闘のあらゆる面にリアリティが現れるようになっている。例えば、銃の攻撃がまったく効果のない敵に対してむやみに発砲しても、無駄に弾を失ってしまうだけでなんの得もない。残りの弾数を把握しながら戦わなければ、自然と戦いが辛くなってくる。無駄をすればするほど、いずれは自分の身に降り掛かってくるのだ。もちろん、今回も銃及び弾丸は武器屋で購入することができる。ストックの弾丸は買える限り大量に購入し、持てるだけ持っておいたほうが何かとよい。備えあれば憂いなしということだ。



←ステータス画面にはっきりと弾丸の残り数が表示。



←効果のない悪魔に無意味に発砲しても無駄なだけだ。

もちろん弾切れも

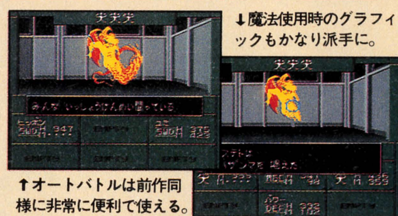
複数回攻撃すれば当然そのぶんだけ弾丸は減っていく。戦闘中に弾丸が無くなると、ストックがある場合はどれを装備するか表示され、ない場合は銃を使うことができない。弾丸を装備するときは１ターン無駄になってしまうので、ボスと戦う前にはきちんと確認を。数が少なかったらすぐ変えよう。



↑戦闘中に弾が無くなると、どの弾を装備するか表示される。このときストックがないと、弾を補充するまで銃を使えなくなってしまう。

進化する戦闘システム

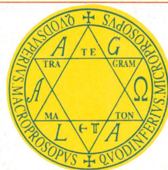
ＩやIIに比べ、戦闘システムがリアルになっている感じを受ける。しかし、前作の不満でもあった部分をきちんと変更しているのはさすがが。



↑オートバトルは前作同様に非常に便利で使える。



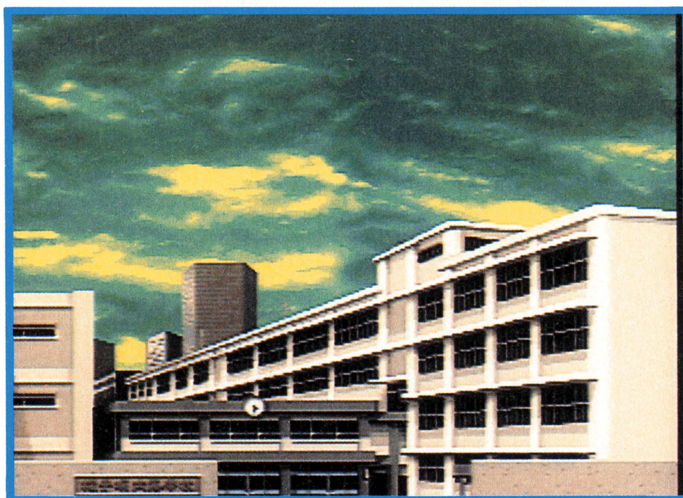
↓魔法使用時のグラフィックもかなり派手に。



平穏な日常、退屈な毎日しかし…

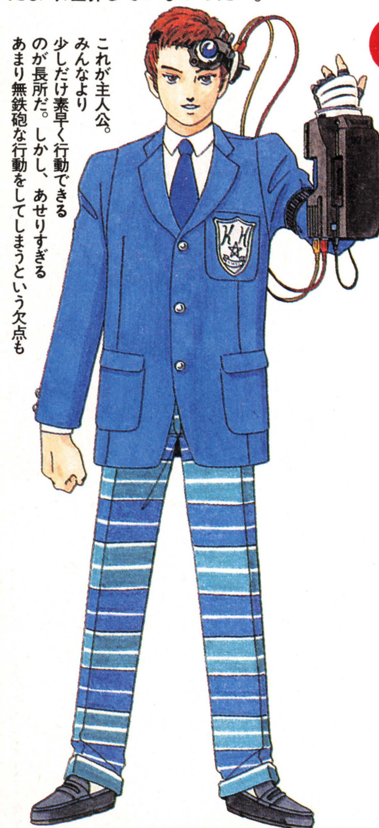
…平穏な日常…退屈な毎日…青春の時は流れていく…もしも…それが壊されたら…？　もしも、学校が別の世界に投げ込まれたとしたら…。

主人公は軽子坂高校に通う高校２年生の男の子。最近ゲームセンターでやった占いによると、人よりも素早いのが長所らしい。しかも、運動など、肉体ばかりのことだけではなく、精神的な動きも他の人に比べると素早いそうだ。常に先を読み、早めの決断をすることが開運の秘訣だということだが、何も考えずに決断してはいけないとも、この占いマシーンにいわれている。このことが何を暗示しているか、彼はまだよく理解していなかった…。



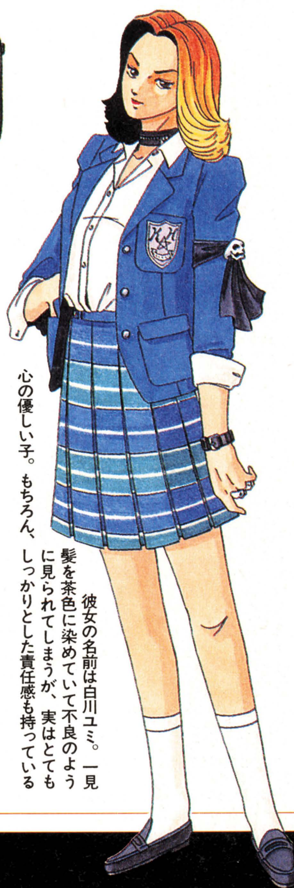


↑占いマシーンの結果は人によってまったく違う。どの選択肢を選ぶかによって主人公の特性値が大きく変わっていく



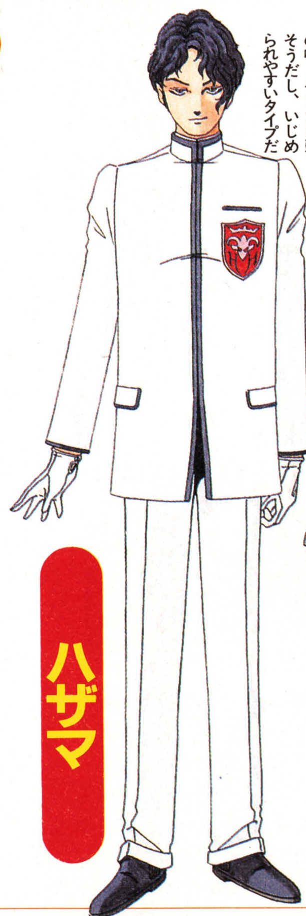
主人公

これが主人公。みんなより少しだけ素早く行動できるのが長所だ。しかし、あせりすぎるあまり無鉄砲な行動をしてしまうという欠点も



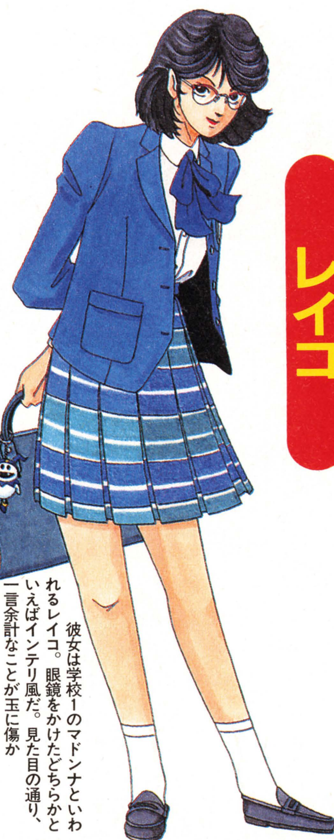
ユミ

彼女の名前は白川ユミ。一見髪を茶色に染めていて不良のように見られてしまうが、実はとても心の優しい子。もちろん、しっかりとした責任感も持っている



ハザマ

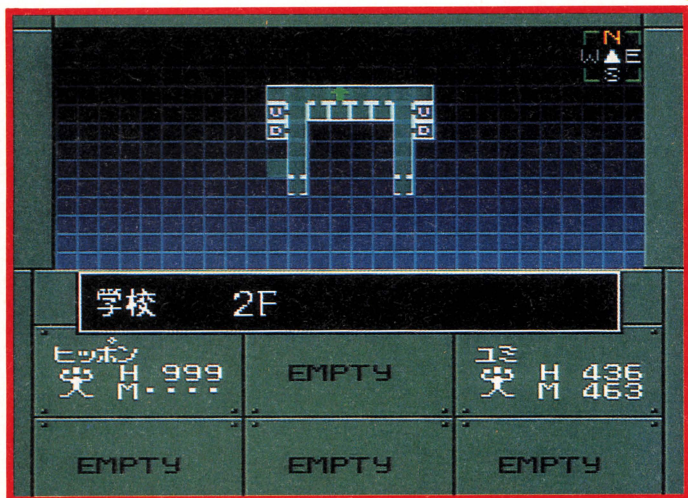
彼がこの学校で一番の秀才といわれている狭間偉出夫。確かに頭はよさそうなんだけど、時々わけのわからない行動をするとの噂。ケンカに弱そうだし、いじめられやすいタイプだ



レイコ

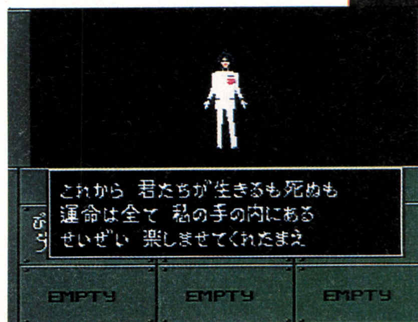
彼女は学校1のマドンナといわれるレイコ。眼鏡をかけたどちらかといえばインテリ風だ。見た目の通り、一言余計なことが玉に傷か



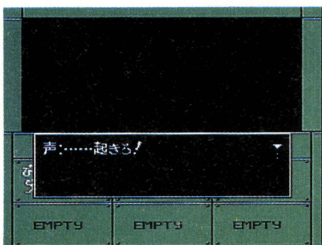


ある日、夢を見た

ある日、夢を見た。夢の中にはハザマに良く似た少年があらわれ、話しかけてくる。「私の世界へようこそ。私は魔界の支配者である魔人皇。お前たちの運命は俺が握っている。せいぜい俺を楽しませてくれたまえ」と。彼は笑いながら消えていく。何かのメッセージなのだろうか。



↑夢の中で語りかけてくる魔人皇。彼は魔界の支配者であると自ら語りはじめ、運命を握っているといってきた。でもなぜこんな夢を



突然学校はパニックに

夢からさめるとそこは教室の中。クラスメイトが放課後になったので起こしてくれる。帰ろうかと思ったその時、きゅうに辺りは真っ暗になりあちこちで悲鳴が起こる。いったいなにが…。





←突然辺りは真っ暗になり、教室内はパニックに。いったいこの学校に何が起こってしまったのだろうか。

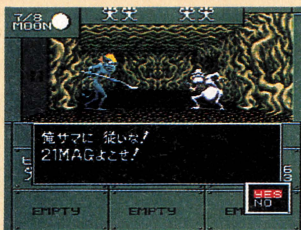
ユミとともに…



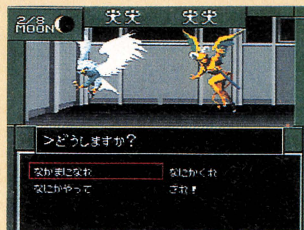
女生徒がわめき叫び、教室の中はパニックになっている。一目散に廊下に飛び出した。するとそこにはユミがいて、全員がこの学校にとじ込められてしまったという事実を教えてくれる。どうやら学校そのものが別世界に飛ばされてしまったようだ。ユミは自分がなんとかしないと、みんな助からない、そんな気がするという。これが女の直感というやつであろうか。それとも責任感のあらわれ? いや、そんなことをいってる場合ではない。こうしてとにかくユミと一緒に行動を開始する。

悪魔との会話がグレードアップ

メガテンシリーズでもっとも重要な悪魔との会話。ifではさらにパワーアップされた会話を楽しむことが出きるようになっている。例えば、威圧的に話し掛けていると、悪魔がこれをやるから許してくれといいマッカや魔石をくれる、ときにはダメージを受ける爆弾を投げつけてくる悪魔もいたり、時々コンピューターの調子が悪くなり(プログラムの調子?)、悪魔との会話がバグって表示されるなど、今までよりもかなり会話の幅が広がっている。つまりは悪魔との駆け引きがかなり重要だといえる。また、今回はロウ、カオスに関係なく仲魔にできるので、積極的に話し掛けていたほうが得策。小心者には仲魔も集まらない。



↑会話の内容は前作よりもさらにスケールアップしている。意外な質問をされることも



↑今回はロウ、カオス問わず仲魔になる。うまく会話のポイントを見つけ出すのがよい



悪魔におそわれる生徒

ユミと共に出口を探して校内を駆け回る。しかし、どの非常口にも風紀委員会が非常命令として通してくれない。とにかく学校の中をいろいろとさがしてみなくては。この今起きている事態について何か情報を持っている人たちは校舎の中にはいないのだろうか？





↑購買所で武器になりそうなものを探し、ピッケルを見つけた。これだけでは心淋しいが、素手のままでいるよりはまだましであろう

プログラムを使用できるコンピューターが手に

校内をくまなく歩き回っていると、何と、悪魔に襲われている生徒を発見した。なぜ悪魔が……？　彼はパソコン通信で情報を集めようとしていたところ、変なプログラムが手に入ったという。これを動かしたところ悪魔が出てきたというのだ。このプログラムの入ったディスクにはどんな秘密があるのだろうか。ひとまずこのあやしいディスクを動かしてみるか？





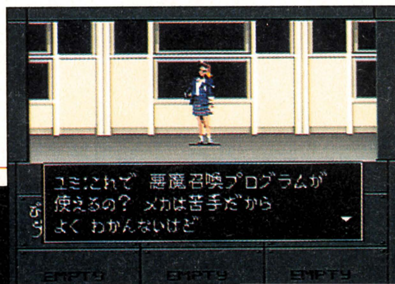
↑ここでようやくおなじみのアーム・ターミナル型コンピュータが登場する

これは夢か現実か

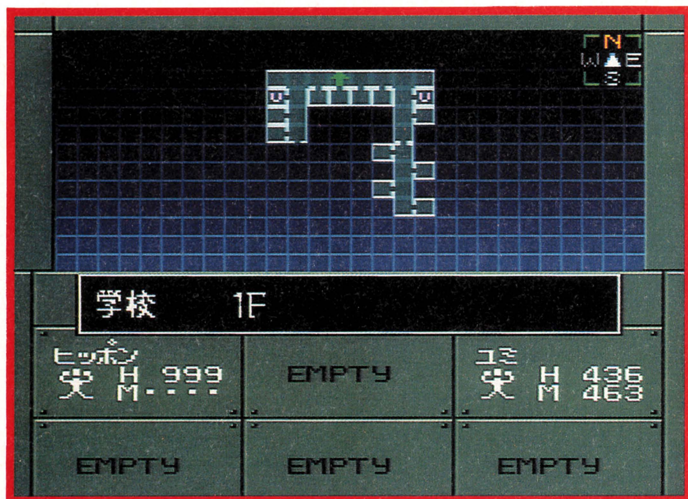
パソコンを手に入れれば、もらったプログラムをやっとインストールできる。オートマッピングやデビルアナライズ、悪魔との会話ができるようになる。校内を探索すると、アストラル体が現れ話しかけてくる。「体育館に何かある…」。



↑突然目の前に現れたアストラル体。以前夢で見た魔界の支配者を名のる魔神皇と同じ人物だ。あがいても無駄だというが果たして…







クラブルームにて



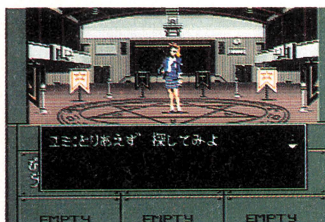


←なぜか相撲部の部室にはローラーブレードが。練習の合間に遊んでいたのか？

体育館へと向かう途中にある、なんとなくいかがわしいクラブルーム。ここには何かありそうな雰囲気だ。いくつか並んでいる空室に勝手に入らせてもらうか？　でも、もしかしたら、悪魔たちがひそんでいるかも知れない!?　素手でこのまま戦って勝てるだろうか？　しかし、悪魔ではなく、生徒が誰かいて、何か情報を持っているかもしれないし……。生徒たちはハザマのことを口々にいっている。彼の行動が怪しいと。天才と何かは紙一重というが本当だろうか。

体育館に謎の儀式の用意が…

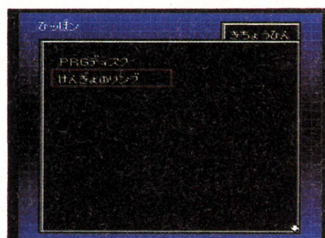
いかにもいやなムードただよう体育館に続いている渡り廊下。そしてその先にある体育館には、何か怪しい儀式の跡が見られ、不気味な雰囲気に包まれている。いったい何が行なわれたのだろうか？





➡突然浮び上がったけんきょのリング。これはいったい？

“けんきょのリング”とはいったい



↑不思議なリングを手にすることになったものの、これをどうしたらいいのだろうか。魔界とは？　封印とは？　これが使命だとでも？

けんきょのリングに手を伸ばそうとすると、魔神皇が話しかけてくる。「これを持って非常口から魔界へいき、封印の間でこれを使えば少しだけ封印が解ける。学校を元に戻すにはすべての封印をとくしかないのだ。これを手に入れるには悪魔に勝つしかないがな」と言う。悪魔たちと戦って、事態を解決していかねばならないというのか!?







先生に何が？

非常口を固めてしまったりと、風紀委員たちの様子がヘンだ。その他の生徒たちの中にも急に態度を変えてしまった者たちもいるようだ。先生たちはどうなのだろうか？　先生たちならひょっとして、何が起きて、どうしたらいいのかを知っていて、何か力を貸してくれるかもしれない。





➡先生に事情を説明しようとしたが、聞き入れられない。なにが先生を変えてしまったのだろうか

非常階段から続く道は…

何が起こったのか？　いくつかの非常口のうち、ある扉を開けると、そこには今までに見たことのない世界が広がっている。こうなったらすべての封印を解いて学校を元に戻さねばなるまい。いよいよ見知らぬ世界へと飛び込む。そう、その先は予想していた通り魔界だ。





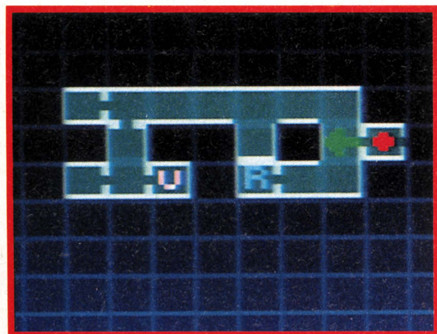
←非常口から外にでると、そこには見知らぬ世界が広がっている。いよいよこの先こそが魔界なのだ

封印が今開かれる

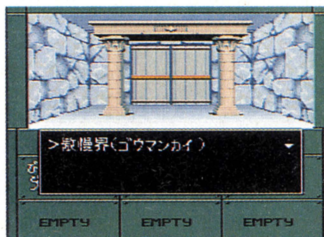
これまでの世界とはがらりと雰囲気が変わる。はたして、魔神皇にいわれたとおり、〝けんきょのリング〟で封印は開くのだろうか？　いろいろな扉があるが、いったいどれが正しい扉なのだろうか？　また、このリングはどうやってその力を発揮してくれるのだろうか。



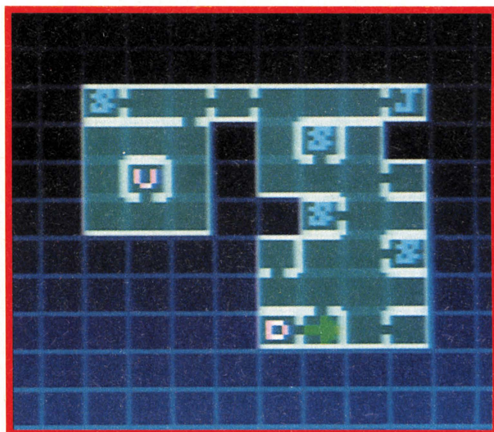
そして傲慢界へ…



封印を開いた扉の向こう、そこには傲慢界という世界が広がっている。この先は、いったいどうなっているのだろう？



⬆封印の開いた扉に入ると、そこには傲慢界という世界が広がっていた。学校に比べて出現する悪魔の数も増える



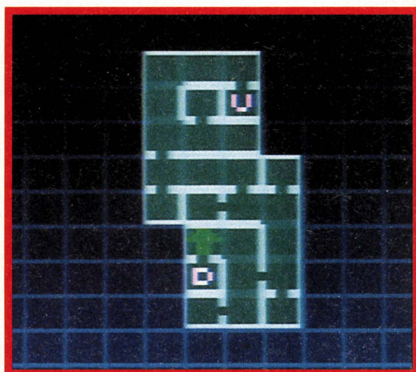
魔界に住む人達

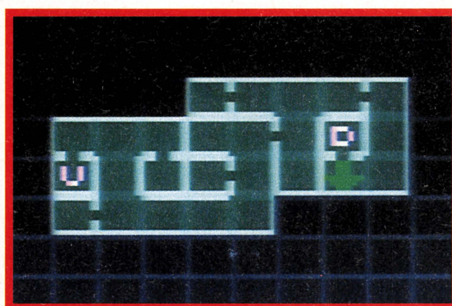
魔界人が住んでいる村がある。彼らは、見た目はグロテスクだが、話してみるとけっこう普通。向こうからも気軽に話しかけてくる。しばらく歩き回っていると、この世界を任されている堕天使の話が耳に入ってくるのだが。

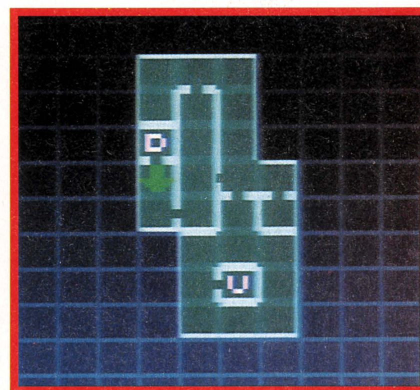




←魔神皇に忠誠を誓い、傲慢界をまかせられたという堕天使がこの塔のどこかにいるにちがいない。数々の悪魔と戦いながら進む





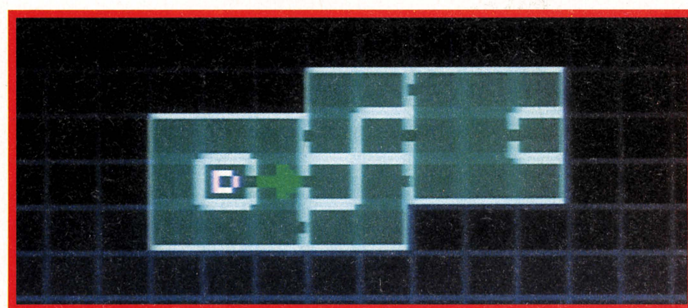


堕天使への道

魔界人の村から先に進む。途中、どんどんとレベルの高い悪魔が出現する。ひたすら堕天使を目指して道をいく。怪しい部屋。恐る恐る扉を開けてみれば、そこには堕天使の姿が。この悪魔は魔神皇に主人公たちを倒すように命令されているのだ。このあたりまでには道中でつかまえた仲魔も増えているはず。彼らの力が必要なときだ。

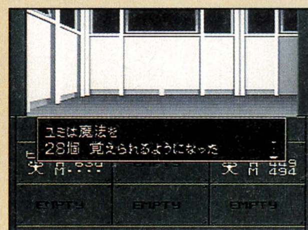


↑傲慢界が最初のダンジョンとはいえ、当然、次第に魔物のレベルは高くなっていく

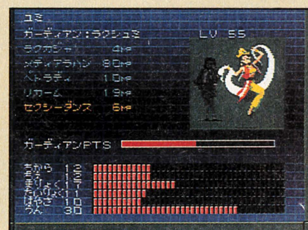


魔法の継承について

前作、前々作と主人公は魔法を使うことができず、使用できるのはパートナーだけであった。今回の『if』でも、前作と同様に主人公は魔法を使うことができない。しかし驚くことにパートナーが魔法を覚えなくなっているのだ。つまり、今まではレベルさえ上げれば魔法を使えていたのだが、今回は魔法を覚えなければいけなくなってしまっている。では、どうやって魔法を覚えるかというと、前ページにでてきたガーディアンシステムを利用するしかない。一度覚えた魔法は忘れることはないので、回復系、攻撃補助系を中心にうまく継承することを心掛けておこう。



↑前作では、レベルさえ上がれば魔法を使えていたのだが、『if』ではレベルが上がっても覚えられる魔法の数が増えるだけなのだ



↑ガーディアンとしてつく守護霊によっては大量の魔法を覚えることも。天使系の悪魔は回復魔法を使えるようになるので重宝する

真・女神転生、シリーズの育ってきた軌跡

その画面がかもしだす雰囲気とは裏腹に、すっかり大物へと育った『女神転生』シリーズ。ファミコン版からスタートしたその道のりは、いくつかの外伝的意味合いを含んだ作品を経て、スーパーファミコン版『真・女神転生』へと続いている。もちろん今後も様々に形態を変化させながらその道のりは続くはず。今までのシリーズ作品を思い出してみたい。

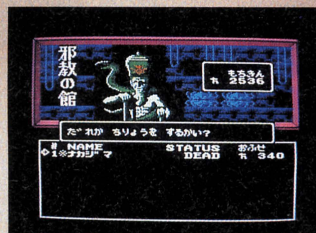
FAMILY COMPUTER

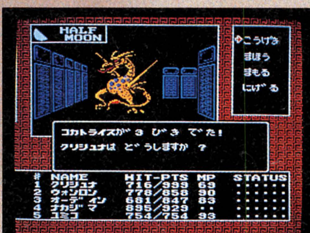
デジタルデビル物語・女神転生

■1987年9月11日発売■ナムコ■¥4900(税別)

元々小説で、アニメビデオにもなった『女神転生』。イザナギ神の転生した中島朱美とイザナミ神の転生した白鷺弓子の物語。小説ではロキやセトと戦った彼らだが、ファミコン版はビデオアニメの続きという設定になっている。

この時期には珍しかった3Dタイプのゲーム。それだけでなく「敵を仲魔にする」という要素を、さらに仲魔にした敵同士を「合体させる」という行為もこのゲームの目玉であった。この「合体」にハマった人は数知れず、2度と抜け出せない魅力がある。お目当ての仲魔を作るため、夜中にダンジョンを歩き回ったことは1度や2度ではないはず。さすがにパスワードなのがつらいが。

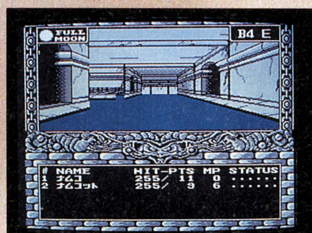


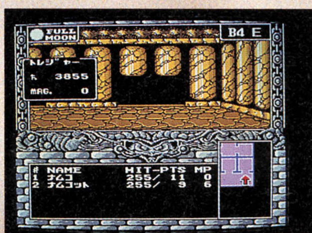


女神転生II

■1990年4月6日発売■ナムコ■¥7800(税別)

原作「女神転生」とは直接関わりのない作品。だが内容は格段にパワーアップしている。世界設定は近未来。戦争によって荒廃した東京が、そして魔界が舞台に。世紀末的な匂いがぷんぷんして、いい雰囲気がでています。シナリオもかなりディープで今までどのゲームも(ゲームの中で神を扱っていたとしても)触れることがなかった、「神とは、悪魔とは一体何なのか?」と考えさせられる内容です。神話伝承に伝えられた悪魔達がよりリアリティを出しています。システムも前回から引き継いだ「合体」がパワーアップして「3身合体」もできるように。便利なデビルアナライズやオートパイロットも付いた。





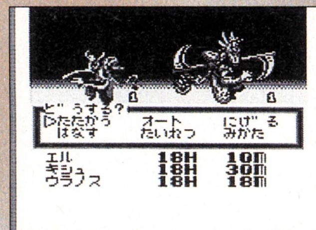
GAME BOY

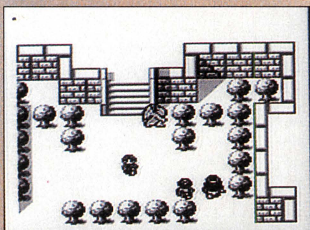
女神転生外伝・ラストバイブル

■1992年12月23日■アトラス■¥5300(税別)

アトランティスやレムリア、ムー大陸など古代文明が好きな人ならあっ、と思う名前がでてくる大陸がこのゲームの舞台。テレパシーやテレキネシスなどの力をこの世界では「ガイア」と呼ぶ。そんな世界に突然魔獣がやってくる………。女神転生シリーズ初の外伝にして、ゲームボーイ作。ガイアマスターの名は何処かで聞いたことのある名前がある。

女神転生シリーズの土台としてアトラスが放った、アトラスなりの世界観が匂う作品。3Dが苦手な人も遊べる2Dマップが大きな特徴。魔獣の合体は邪教の館ではなく「コンバック」という魔法で行われる。基本法則はあるのだが突然変異などもあって楽しい。

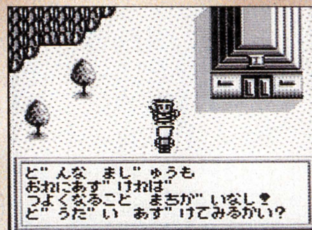




女神転生外伝・ラストバイブルII

■1993年11月19日■アトラス■¥5300(税別)

前作から2000年後の世界での物語。魔獣との会話にリアルタイムの要素を持ち込んだ。ただ話すだけでなく、ややタイミングをずらしたり、黙り続けたりすることによって会話が進むこともあるのだ。よく練り込まれたシナリオとさらに深くなった魔獣合成システムが、よりその世界を盛り上げる。前作にもあった、対戦ケーブルを使って手持ちの魔獣同士を戦わせるシステムも継続。魔獣調教師なる、魔獣をパワーアップさせるキャラも登場し、幅を広げている。また、魔獣たちにも装備を付けることができるようになった。月齢の影響力が前作に増して強くなった。会話内容にもバリエーションが増えた。



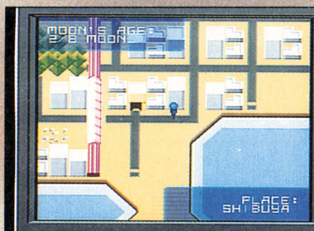


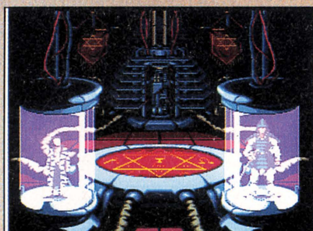
SUPER FAMICOM

真・女神転生

■1992年10月30日■アトラス■¥9800(税別)

ついにSFCに。世界設定はほぼ現在の東京。あまりに身近であるが故に、現実にありえないと言い切れないシナリオが、逆に恐怖を与えている。その中で絡み合う法と秩序、破壊と混沌。人とはどうあるべきか、神とはなにか。ロウヒーロー、カオスヒーローなどを動かし、人間を軸に神・悪魔との関係を全面に押し出したシナリオ。キャラクターの性格づけとシナリオとの絡みがきっちりと出来ているので今でも人気は高い。オカルト的な面が少々薄くなったがそのぶんデジタルさを感じる。





真・女神転生Ⅱ

■1994年3月18日■アトラス■¥9990(税別)

現在における女神転生シリーズ最新作。『真・女神転生Ⅰ』の世界観・歴史を継承した未来の世界。メシア教徒によって旧カテドラル跡地に作られた「TOKYOミレニアム」、その地下に存在する旧東京「地下世界」、セフィロートと呼ばれる「生命の樹」の形をした「魔界」が舞台となる。

今回は神話伝承に登場した神・悪魔だけでなく、そのエピソードまでシナリオに組み込んだのはマニアにはうれしい粋なはからいだ。逆に現実的で冗談になってないイベントもあり、鳥肌が立ってしまう。





SUPER FAMICOM

魔神転生

■1994年1月28日■アトラス■¥9800(税別)

『女神転生』シリーズがシミュレーションになって登場。外伝のようでいて外伝でない特殊な位置にある作品。悪魔達や魔法、施設などは女神転生シリーズと同様なのでファンならば説明を受けなくてもスッと入っていけるだろう。戦闘シーンの美しいアニメーションが話題を呼んだが、核となる部分はあくまでもオーソドックスな、典型的なシミュレーションゲームのスタイル。シナリオごとにクリア条件が異なり、ステージ終了後にイベントが起きることもある。



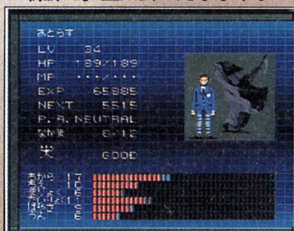


SUPER FAMICOM

真・女神転生if

■1994年10月発売予定■アトラス■¥9990(税別)

外伝的意味合いの強い最新作。シリーズ共通の概念を利用しているものの、『Ⅰ』『Ⅱ』とは明らかにコンセプトが異なる。学園モノとはちょっと違うようだが、主人公達が学生服をきているというのは新鮮だ。主人公が死ななくなった代わりに「ガーディアン」という守護霊的なものがつくようになった。「ガーディアン」によって主人公達のパラメーターが変化するという興味深いもの。舞台は学園と魔界。魔界は人間のネガティブな面をモチーフとする。





他機種への移植をふりかえる

任天堂ハードのみで発売されていた本シリーズだが、家庭用他ハードへの移植が『真・女神転生』から始まった。移植作品を発売順に並べる。

①真・女神転生／PCエンジン・スーパーCDロム／1993年12月25日発売／アトラス／¥8800

②真・女神転生／メガCD／1994年2月25日発売／シムス／¥7800

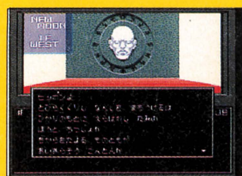
③女神転生外伝ラストバイブル／ゲームギア／1994年4月22日発売／セガ／¥5500



←どの作品もいくつかのアレンジがほどこされていた。追加イベントも

今後のシリーズの発展について

『真・女神転生if』がリリースされると、やはり次なるユーザーの期待は『Ⅲ』以降の新作へと注がれることになる。もちろん、まだタイトルは何も発表されてはいないが、外伝的存在のタイトルを含めれば、いくつかの新作に近い将来恵まれると思って間違いはないはず。メインの『真・女神転生』シリーズは少なくともあとしばらくは続きそうだ。またファミコン版リメイクバージョンの登場も待ちどおしい。



←『真・女神転生』はいったいどこまでシナリオが発展するのか



真・女神転生II

パーフェクト・攻略手順フローチャート

『真・女神転生II』の攻略手順を総ざらえ！ 属性ポイントもフォローしてあるので、好きな属性でクリアが可能だ。

コロシアムで優勝し、自分の過去を取り戻せッ!!

START

1 ゲームがスタートしたら、まずジムのヴァーチャルトレーナーでレベルを1上げる。外に出る選択肢もあるが、レベルを1上げるまでは、いくら選んでも外出はできない。

2 岡本からお金をもらったら、ヴァルハラの街を探索。ヴァーチャルバトラーの仮想空間内で、ＳＴＥＶＥＮ博士から召喚プログラムを入手。ついでにレベルも上げておこう。

3 街の占い屋でヒロイン名入力。街の中に立っている男から、自分を探している男の話を聞き、「ザイン」の名前を入力。ヴァーチャルバトル内で「ギメル」の名前を入力。

4 コロシアムへ行き、レッド・ベアとの決勝戦。戦闘に入る前に、「ダレス」の名前を入力。レッド・ベアを倒すには、レベルが10前後あった方がいいだろう。

5 コロシアムでレッド・ベアを倒したあと、強制的に岡本ジムへ帰ることになる。（もと羽田ジムのあった場所が新しい岡本ジム）そこへヒロインが現れ、仲間になる。

6 ヒロインといっしょにマダムの館へ行き、「ベス」の名前を入力。そのあとマダムから、花田捜索を依頼される。このとき仲魔が一杯になってなければ、ケルベロスが仲魔になる。

7 ヴァルハラ・スラムで花田に会い、そこでメルクリウスと戦闘。そのあとマダムの館へ戻り、ケルベロスと別れる。そこへザインが登場。自分の名前を思い出し、名前を入力。

P.21へ続く

3 名前入力で属性が微妙に揺れる

主人公(アレフ)、ギメル、ザイン、ダレス、ベスの5人の名前を入力する際、自分で名前を付けずに上記の名前にすると、1人につきホンの少しだけロウ寄りになる。



←ホンの少しの属性変化とはいえ、5人ともすべて名前をセンター任せにすると、属性はかなりのロウ寄りになるぞ

5 ヒロインへの返答は慎重に!!

岡本ジムに訪れるヒロインの頼み事に対し、すぐに応じれば属性は1段階ロウ寄りに。1度断ると、1段階カオス。さらに断ると、もう1段階カオス寄りに属性が変化。

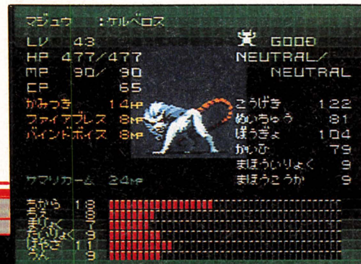


←属性なんて気にしないなら、どんな返答をしても自由。しかし、自分の属性にこだわりを持つなら、慎重に返答しろ

6 頼りになる仲魔ケルベロス

マダムの館で、仲魔がＭＡＸになっていなければ、マダムのペット、魔獣・ケルベロスが仲魔になってくれる。ケルベロスの能力は、ゲーム序盤の仲魔のレベルとしては飛躍的に高い。ぜひとも仲魔にしたいので、必ず仲魔に空きを作っておこう。

↓ご覧の通り、ケルベロスのレベルは非常に高い。ゲーム序盤で仲魔になってくれれば怖いものなしだ。



7 主人公はセンターの住人だった

花田に会ったあとマダムの館に戻ると、そこにはセンターからの使者、ザインが主人公を迎えに来ていた。ザインの話によって自分の真の名前と、センターの住民だったことを知った主人公は、ベスと共にセンターへ戻ることになる。



←自分がセンターの住人だった事を知る主人公。しかし、これですべての過去が明らかになったわけではない。



センターでの司教の依頼から地下世界妖精エリアまで

8 センターで司教と会見後、ヒロインと別れる。そのあと、すぐにベスが仲間になる。ベスが仲間になったあと、司教からホーリータウンの悪魔退治を依頼されることに。

9 ホーリータウンの2Dで、何度か遭遇したのちにバジリスクと戦闘。ホーリータウン旧大教会でキングフロストと戦闘。2匹とも倒しセンターに戻ると、最初の依頼は終了。

10 今度はファクトリーの悪魔退治を依頼される。ファクトリー2Dでデミナンディと戦闘。ファクトリー発掘現場でベテルギウスと戦闘。2匹とも倒したら、センターへ戻ろう。

11 センターに戻ると司教は不在。その代わりザインが現れ、ギメルに会う事を勧められるので、アルカディアへ行く。ギメルと会って会話をすれば、このイベントは終了。

12 センターへ戻ると、司教から偽メシア退治を依頼される。言われるまま、偽メシアのダンスとコロシアムで戦闘。しかし、その戦闘で主人公をかばってベスが死んでしまう。

13 ダレスとの戦闘終了後にもらった目加田からのメッセージを持って、ヴァルハラ・スラムにいる目加田に会いに行く。そこで目加田から、ヒロイン救出を依頼される。

14 地下通路のエレベーターを守るヤヌスを倒したあと、ファクトリー最下層の収容所に侵入。ヒロインが監禁された牢を探し出すが、その前でザインとの戦闘になる。

15 ヴァルハラ地下通路でザインから、ヴァルハラがアバドンに飲み込まれたことを聞く。ここでは、他にケルベロスも登場。花田のイベントで仲魔にしていれば再び仲魔になる。

16 復興したホーリータウンへ行き、ジャンク屋から『水星のピラー』を入手。さらに、満月の晩にディスコへ行き、ダンスコンテストに優勝すれば『月のピラー』が入手できる。

17 街頭テレビでザインが電波ジャックした放送を見る。そのあとホーリータウン地区の出口へ行くと、群衆にセンター非難の演説をしているザインに出会う。

18 ホーリータウン大教会の3階から、エレベーターを使って地下世界へ降りる。地下世界の妖精エリアに入ると、ダレスの策によってヒロインが一時パーティを離脱。

P.22へ続く

9 バジリスクの毒には要注意だ!

ホーリータウンの2Dで登場するバジリスク。こいつはたまに毒を吐いて逃げるので、ディスポイズンを多めに持っていこう。



←バジリスクの戦闘は、ランダムで発生する。それ以外は遭遇しても逃げてしまうのだ

10 牧場にいるデミナンディを倒せ

デミナンディは、2D、3Dで頻繁に出現するが、牧場に出現するやつを倒さないと、司教の依頼を果たしたことにならない。



←ファクトリー発掘現場の近くにある牧場。そこでこの女性と会話をしたあとに出現したデミナンディを倒せ

12 ダレスの処置で属性が変化する

ダレスを倒したあと、「トドメをさしますか?」というメッセージが出る。このとき、「はい」と答えて止めを刺そうとすると、属性がカオスに1段階。「いいえ」と答えると、属性がロウに1段階変化する。

13 火星のピラーを入手しよう

ヴァルハラ～センター間の通路西から地下に降りると、そこにはさらに地下通路が続いている。その地下通路には、『火星のピラー』が手に入るのだ。ただしそのためにはダレスとの戦いに勝たないとダメ。

14 ナジャを仲魔にしろ!

ファクトリー収容所に通じる地下通路の最下層にいる妖精・ナジャ。彼女を仲魔にすれば、ヤヌスが守るファクトリー収容所に上がるためのエレベーターを使わずに、収容所へ行くことができる。しかも、ヒロインを救出したあと、ヒロインと合体して、ヒロインの全能力値が1ポイントずつ上がるのだ。

←センターで別れてからレベルが上がってないので、能力値がアップするのは嬉しい

16 ダンスコンテストは魔力がカギ

ホーリータウンのディスコで、満月の晩に行われるダンスコンテスト。このコンテストに優勝するには、主人公の魔力が10以上なければダメ。主人公の魔力を10にしてからコンテストに出場するのだ。

17 陰謀を企む偽メシア・ダレス

コロシアムで戦ったダレスが、ホーリータウン大教会、地下世界妖精エリアで再び主人公に戦いを挑む。とくに大きな被害はないが、妖精エリアでの陰謀で、一時的にヒロインがいなくなってしまうのが痛い。



地下世界妖精エリアからミュータントエリアまで

19 妖精エリアの薬屋にいるアヌーンと話し、妖精王オベロンと会見。そのあと、妖精パックから『浮気草の露』を入手し、オベロンの元に戻り、ヒロインの魔法を解いてもらう。

20 地下世界のミュータントエリアでヒルコに会い、将門公復活を依頼される。将門公は、体を6つに分割され、地下世界の6つのほこらにそれぞれ封印されているのだ。

21 将門公の分割された体を6つ集め、ヒルコの元へいき、指示通りに将門公の体を復活させる。そして、将門公の力で封印の岩戸を開き、中に封印されているアマテラスを解封。

22 ホーリータウンに戻ると、ザインがファクトリー開放を訴えている。主人公もザインの後を追い、ファクトリー監視塔に潜入。最上階でベルフェゴールと戦うことになる。

23 ホーリータウン大教会で『眠る人形』を入手。4体の人形を使って、ホーリータウンの魔界入り口から魔界へ移動。魔界ティフェレト2Dからセイレーンの恋人を連れてくる。

24 魔界ティフェレト2Dから、裏のアルカディアへ行くことができる。裏のアルカディア(真のアルカディア)で、本来の正体を表したギメルに会うことができる。

25 ファクトリー発掘現場のベテルギウスのいた場所で、労働者の男から『木星のピラー』をもらうことができる。ファクトリーの監視塔でセイレーンの歌を止めた後ならいつでも可。

26 センターがザインを指名手配にしたことを、主人公一行は街頭テレビで知る。ホーリータウンにいたザインは、センターに出頭することを決意。一人でセンターへ向かう。

27 ザインの後を追い、センターの22階へ侵入。そこで神の扉の質問に答えた後、三大天使との戦闘になる。この戦いに勝てば、すぐに偽のＹＨＶＨが現れて戦闘になる。

28 ホーリータウンに異常を知らせる警報が鳴り響く。いったい何が起きたのか、ザインが主人公たちに調査を依頼する。ホーリータウン大教会に行くとモロクの尻尾が出現。

29 モロクの尻尾出現後、旧六本木のミュータントの長老に会いに行くと、6本目のピラー、『金星のピラー』がもらえる。まだ6本揃ってない人は、条件は揃っているので集めに行け。

P23へ続く

19 パックとの会話で属性が変化

妖精エリアのイタズラもののパック。そのパックから『浮気草の露』を取り戻すとき、『浮気草の露』をパックから言い値で買うと、属性がロウに。買わずに受け取ると、属性がカオスになる。さらに「いいえ」と答え、パックから『浮気草の露』とマッカを奪い取ると、属性はすごくカオス寄りになる。



←カオス寄りになるには「いいえ」と答えよう

21 将門公の分割された体の入手先

パーツ名	入手先
公の胴	石化したコトシロヌシを解封後、ヒルコの話を聞いたあと訪れると手に入る。
公の右腕	オオナムチのほこらの最上階にいるバフォメットを倒すともらうことができる。
公の左腕	狂暴化しているサルタヒコと戦い、正気に戻してやればサルタヒコから入手できる。
公の右脚	オオヤマツミのほこらで、道に迷っているオオヤマツミを救出すればいい。
公の左脚	スクナヒコのほこらで、道に迷っているスクナヒコを救出すればもらうことができる。
公の首	ヒルコとの会話後、ホーリータウン大教会の3Fにいるストーカーから入手できる。

21 ニュートラルのおいしい特権

将門公完全復活のあと、『太陽のピラー』がもらえる。実はこのとき、属性がニュートラルだと、『将門の剣』ももらえるのだ。

22 ファクトリー収容所で属性変化

ファクトリー収容所を開放するイベントで、洗脳の解けた収容者を1人助けるたびに、属性がロウに変化していくぞ。

23 ホンのちょっと属性がカオスに

セイレーンのイベントで、セイレーンの彼氏の頼みを断ると、属性がホンの少しカオスになる。属性を調整するのに便利だ。

24 アルカディアで属性が変化する

アルカディアでギメルとの戦闘後、アルカディアの新救世主になると、属性がロウ。ＣＯＭを破壊すると属性がカオスになる。

27 神の扉の前での貴方の立場は?

センタービル、22階の神の扉の前で、6つの質問が出てくる。この質問で、1問目に「はい」と答えるとカオス。「いいえ」と答えるとロウ。2問目、3問目は「はい」がロウ。「いいえ」がカオス。4問目、5問目、6問目は「はい」がカオス。「いいえ」がロウに。ここで、もし貴方がニュートラルで進みたいなら、ロウとカオスを交互に選択して答えよう。



魔界イェソド突入からヴィローシャナイベントまで

30 6本のピラーすべてを、地下世界のそれぞれのアルターストーンに置くと、人面石が出現する。そこに『太陽のピラー』を置くと、魔界イェソドに通じる入り口が開く。

31 魔界イェソドの東にある、イェツラー回廊でヘカーテと戦闘。しかし、ヘカーテは月の光に守られているので、新月時にしかダメージを与えることができないと覚えておこう。

32 魔界のホドの街でティアマットと戦闘。勝てば『アインの鍵』が手に入る。そのあと魔界のネツァクへ行き、クロウリーと戦闘。勝てば『ラメドの鍵』が手に入る。

33 ティアマット、クロウリーとの戦闘で入手した『アインの鍵』と『ラメドの鍵』を持って、イェツラー回廊で結ばれた最後の場所、ティフェレトへ。2つの鍵を使って門を開ける。

34 ティフェレト2Dマップのベリアー回廊入り口の前で、ルシファーの使者・ゴモリーに会う。ゴモリーとの会話のあと、彼にルシファーの待つケテル城に強制連行される。

35 ルシファーとの会見後、ゴモリーがイェソド2Dまで送ってくれる。そのあとイェソド2Dへガブリエルが出現。エデンまで強制連行され、ザインと会見することになる。

— これ以降、P.24のナンバー47までは属性がロウの場合のルートとなる。カオス、ニュートラルの属性の人は、P.24の『CHAOS&NEUTRALの別ルート』を参考に進め。

36 魔界のティフェレトに封印され眠っていたセトが、復活後どこかに飛び去る。その後、ティフェレトのベリアー回廊の入り口前へ行くと、アスタロトとの戦闘になる。

37 悪神セトの復活後、ベリアー回廊の入り口の前で、アスタロトとの戦闘イベントが終了すればエデンが完成している。完成後のエデンへ行くことによって、次のイベントが発生。

38 目加田からもらった『MAGプレッサー』を使用すると、アバドン本体を実体化する。実体化したアバドンと戦い、無事倒すことができれば、ベリアー回廊が正常の状態に戻るぞ。

39 ベリアー回廊が正常な状態に戻ると、そこから今まで行けなかった、ケセド仏殿へいけるようになる。次にやるべきことは、ここにいるヴィローチャナを倒すことだ。

P24へ続く

29 土星のピラーは赤坂で入手しろ

『土星のピラー』は、赤坂2Dの発掘現場。赤坂の東にある黒い部分に入り、武器発掘の手伝いをするともらうことができるぞ。

32 クロウリーとは満月時に戦おう

魔界のネツァクにいるクロウリーは、ヘカーテ同様に月が重要なポイント。こいつとは満月時以外、戦闘ができないのだ。

35 ザインの誘いには注意しろ

エデン城でルシファーと会見すると、ルシファーが協力してくれと誘ってくる。この誘いに応じてしまうと、属性がロウに決定される。



←極ロウ、極カオスの場合は選択の余地はない

35 ザインの申し出をどう受ける?

ガブリエルにエデンへ連行され、ザインと会見すると、ザインがロウサイドに付く事を迫ってくる。これに対して、「はい」を選べばロウルートに決定。「いいえ」を選べばカオスルートに決定される。ただし、ここへ来るまでの属性が極ロウの場合は、選択の余地なく、ロウルートに決定される。

38 アバドン体内にヴァルハラが!

アバドンに飲み込まれてしまったヴァルハラ。しかし、ヴァルハラ・スラム街は消滅せず、アバドンの体内で機能していた。そこには主人公たちに真相を話すといったまま、会う事のできなかった目加田がいる。さっそく目加田に会い、事の真相を聞きだそう。と同時に、アバドンを実体化する『MAGコンプレッサー』も入手しろ。ちなみに、ここにはケルベロスの主人・マダムもいるぞ。

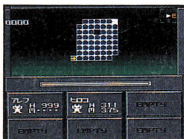


←アバドンの体内は、複雑なダンジョンになっている。このどこかにヴァルハラがあるぞ

➡ヴァルハラ・スラムで意外な人物に遭遇。なんと、あのマダムがここにいたのだ

38 アバドンの本体を探し出せ!!

アバドンの本体は、アバドン体内の一方通行の壁で区切られた部屋の中にいる。途中で進む方向が変えられないので、慎重に進もう。



←この場所から3歩進み、左に曲って直進するのだ

39 ケセドの仏殿でベスの霊に再会

ダレスとのコロシアムでの戦闘で、主人公をかばって死んでいったベスが、ケセドの仏殿で霊となって現れる。もし再会する事ができれば、主人公の能力値をすべて1ずつ上げてくれるぞ。ヴィローシャナとの戦闘の前に会っておけば、少しは有利に戦う事ができるだろう。



ザインの合体イベントからYHVHとの戦闘まで

40 魔界のティフェレトに封印されていたセトが、解封後、エデンのザインの元へ飛来。そこでザインと合体し、大天使・サタンに変身。そのあと主人公の仲魔になる。

41 ベリアー回廊を抜け、ゲブラー砦に侵入。そこで、12の属性を持った12神将との戦闘になる。すべて倒せば、ゲブラー砦を守る最後の悪魔、アタバクへの道が開ける。

42 12神将討伐後、ゲブラー砦のアタバクを倒すと、アティルト回廊への道が開け、コクマの塔とビナーの街へ行けるようになる。体勢を整えるなら、まずビナーの街へ立ち寄ろう。

43 アティルト回廊の地下1階の出口からコクマの塔へ侵入。コクマの塔には魔力が掛かっていて、開かない扉が多数ある。まずは最上階にいる塔の主、マーラに会いに行こう。

44 コクマの塔にいるマーラを倒したら、次に向かうべき場所はルシファーのいるケテル城。しかし、ケテル城の門はカオスしか通れない。サタンの力を借りて無理やり開けるのだ。

45 ついにカオスの親玉・ルシファーとの決戦の日がきた。場内には、様々な悪魔が主人公たちの行く手を防ごうとするが、目指すは最上階にいるルシファーただひとりだ。

46 ケテル城でルシファーを倒したあと、主人公一行は方舟にワープする。そして、メギドアークが発射され、地球が破壊されたあと、最後の敵、YHVHとの戦いに入る。

END

40 ロウサイド最強の仲魔・サタン

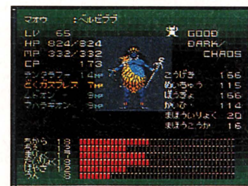
ザインとセトが合体して変身する大天使・サタンは、ロウサイド最強の仲魔だ。非常に優れた能力を持ち、強力な特殊攻撃に加えて、最強の攻撃魔法のメギドラオンも使いこなす。

42 アスタロトを分離させる方法?

アスタロトが仲魔にいるときに魔界のビナーへ行くと、魔人・アスターと地母神・イシュタルの2体に分離される。2体とも強力な仲魔なので、仲魔が心細いときは便利だぞ。

45 ベルゼブブを合体で作るには?

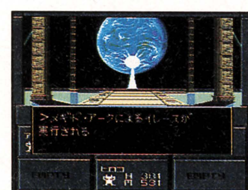
ケテル城内で登場する魔王・ベルゼブブ。こいつはルシファーの次にレベルの高い悪魔で、仲魔にすることができれば、頼りになること間違いなしだ。とはいっても、通常プレイしていると、残念ながら悪魔合体では作る事ができない。しかし、ケテル場内で遭遇したとき倒せば、それ以降、合体で作る事が可能になるのだ。



←前作より多少レベルが劣るが、その能力値の高さは仲魔にすれば頼りになる

46 自分で選んだ道に悔いは無し!?

ルシファーを倒したあと方舟にワープさせられる主人公。そこで目にしたものは、ロウサイドのメギドアークによる地球の破壊。地球の人々を混沌から救うために、救世主として行動してきた結果がこれだ。とはいえ、自分で信じてきた道だから、いまさら後戻りはできない。結論は、YHVHと直接刃を交えて見いだすしかないのだ。



←方舟にワープした直後、強制イベントで地球破壊のシーンが始るのだ

CHAOS&NEUTRALの別ルート

エデンのザインの勧めに「いいえ」と答えたために、主人公たちは強制的にエデンの外に放出されてしまう。

魔界のティフェレトに封印され眠っていた悪神・セトが復活。解封直後、どこかに飛んでいってしまう。

魔界のティフェレト・ベリアー回廊入り口前にて、魔王・アスタロトとの戦闘になる。

アスタロト戦後、ルイ・サイファーが現れ、カオスサイドに付く事を勧める。極カオスなら強制的にカオスルート。

P25へ続く

ロウルート復活のチャンスあり

アスタロト戦終了後のルイ・サイファーとの会見。ここがカオスとニュートラルの大きな別れ道。カオスで進みたい人は、ルイ・サイファーに従えばいいが、ニュートラルで進みたいなら反発しなければならない。しかし、極カオスの人は選択の余地がないのだ。

どちらを選択するかは貴方次第

ロウの人間なら、超強力な悪魔サタンが仲魔になってくれる。だが、ここからのルートを選択した人には、敵としてしか登場しない。しかし、ニュートラルルートを選ばず、カオスで進めば、サタンに負けないくらい強力な悪魔、ルシファーが仲魔になってくれるのだ。



魔界のティフェレト・ベリアー回廊入り口から、ヴァルハラを飲み込んだアバドン体内に侵入する。

アバドン体内のヴァルハラ・スラムで目加田に会い、真相を聞いたあとで『MAGプレッサー』を入手する。

『MAGプレッサー』を使用して、アバドンを実体化。アバドン本体を倒して魔界に戻る。

ベリアー回廊を抜けて、ケプラーの砦へ侵入。砦を守る12神将をすべて倒し、アタバクへの道を開く。

12神将をすべて倒したあと、アタバクとの戦闘になる。この戦闘で勝てば、アティルト回廊への道が開く。

アティルト回廊地下2階からビナーの街へ侵入する。そこで、フーリーの『羽衣』を入手する。

フーリーの『羽衣』の効果でケルビムのチェックをパス。ザインのいるエデンへ入る事ができる。

エデンへ侵入すると、エデンはすでに完成している。その足で真っ直ぐザインの元へと移動。

エデンのザインが飛来してきた、悪神・セトと合体。大天使最強レベルのサタンに変身する。

サタンになってしまったザインに会うが、すでに立場が違うので地下世界へと追放されてしまう。

これ以降、カオスサイドはルシファーと会見。ニュートラルサイドはルシファーと戦闘と、ルートが変わってくる。

属性によってヴィローシャナイベントが微妙に変化する

アバドンを倒したあとに起こる、ヴィローシャナイベント。ロウサイドの場合は、ここで戦闘になったが、カオスサイドの場合はちょっと違う。なんと、ヴィローシャナと会うだけで、戦闘をしなくても済むのだ。ちなみに、ニュートラルの場合は、ロウサイド同様、ヴィローシャナとの戦闘になる。



↑ゲーム終盤でレベルが上がっていても、魔人・ヴィローシャナは手ごわい。最強の攻撃魔法、メギドラオンを使われたらお手上げだ

↓属性がカオスの場合に限って、ヴィローシャナとは戦わなくて済む。会って話をするだけでイベントが次へと進むのだ

借りたものは必ず返す！たとえカオスでも……

エデンへ行くためにどうしても必要なフーリーの『羽衣』。だが、エデンから戻ったあとは無用のアイテムだ。持っていても仕方が無いので、元の持ち主に返してあげよう。



←フーリーの『羽衣』を、エデンイベントで使用したあとフーリーに返すと、主人公の能力値をすべて1ずつ上げてもらえる

マーラと戦闘、するもしないも知力次第だ！

コクマの塔にいる魔王・マーラ。属性がロウ、またはニュートラルの場合は、会えば強制的に戦闘になる。しかし、カオスの場合は、条件が揃っていれば戦わなくても済むのだ。



←主人公の知力が15以上ある場合、マーラとは戦闘しなくても次のイベントへと進む事が可能

A・CHAOSルート

カオスサイドで進む事が決定したあとは、ルシファーに会いに行き、彼を仲魔にする。そして、ルシファーの力で方舟へワープさせてもらおう。方舟に乗り込んだら、ツァバト、シャダイ、エロヒムの順番で戦闘になり、すべて倒すと大天使・サタンが襲いかかってくる。その戦闘が終了すれば、ついにYHVHの登場だ。この戦いに勝利すれば、ロウサイドの企みは粉砕され、秩序という名の粛正が無くなり、再び混沌の世界が訪れる。貴方が望もうと望むまいと。



←魔王最強レベルのルシファーが仲魔になれば鬼に金棒だ！



←ルシファーの力によって方舟にワープ。いよいよ最終決戦だ

B・NEUTRALルート

マーラとの戦闘後、ケテル城の城門を『将門の剣』の力によって開け、場内に潜入。カオスの台頭であるルシファーに戦いを挑む。戦いに勝利したあと、休む間もなく、地震の原因となっている九頭龍を倒しにいく。九頭龍との戦闘終了後、今度はスティーブン博士のスーパーターミナルで方舟へワープ。ツァバト、シャダイ、エロヒムの順番で戦闘に突入。戦闘終了後、今度はサタンとの戦闘が始る。サタンを倒す事ができれば、いよいよYHVHとの最終決戦だ。

←城門を開けたあと、『将門の剣』は『ヒヒイロカネ』に変わる



→ニュートラルには、ロウにもカオスにも関係の無かった、九頭龍退治のイベントがあるのだ

アトラス開発・金子氏が語る真・女神転生

真・女神

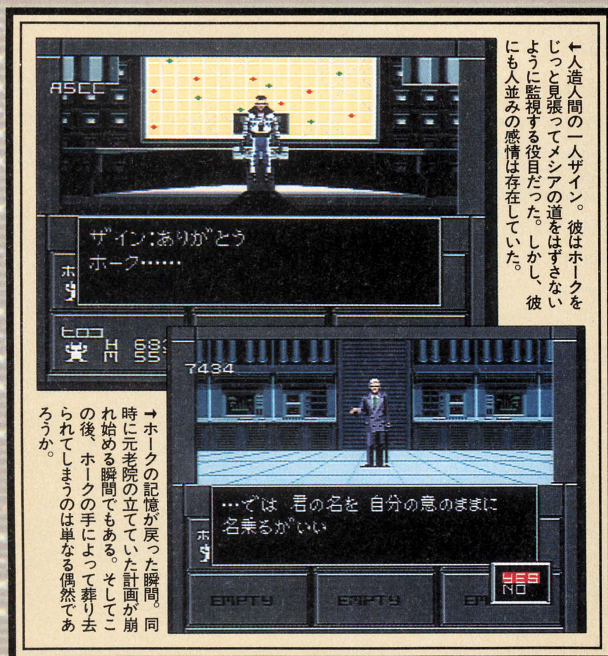
～誰も知らな



↑Ⅰの六本木で起こるロウヒーローのイベント。これが後の伏線に。



→人造人間たちと、それを操作する四大天使の関係はパッケージイラストを見れば一目瞭然。これに気付いた人は何人いるだろう。



←人造人間の一人ザイン。彼はホークをじっと見張ってメシアの道をはずさないように監視する役目だった。しかし、彼にも人並みの感情は存在していた。

→ホークの記憶が戻った瞬間。同時に元老院の立てていた計画が崩れ始める瞬間でもある。そしてこの後、ホークの手によって葬り去られてしまうのは単なる偶然であろうか。

今ここに明かされるホーク誕生の謎

Ⅰの六本木で、ロウヒーローの魂が昇天し、メシア教の力で復活させるというイベントがありますが、実はこれがⅡの主人公ホークの設定に深く関係しているんですよ。エンディングの近くで、目加田博士はホークに対して、作られた人間であるという真実を語る場面がありますが、実際は受精卵をヒロインの体に入れ、生まれた子供を科学的に急激に成長させたのが主人公ホークというわけなんです。

その後に登場する元老院、彼らのバックに四大天使がいて、司教達をあやつり、センターを自分たちの思うようにあやつろうとしますよね。その中の計画に、自分たちでメシアを作り上げようというものがあったんです。これは、長い間登場しなかったメシア（実際はⅠのヒーローがメシアとして登場したわけだが、彼らは元老院の考え通りには行動しなかった）に痺れを切らし、優秀な遺伝子をヒロインのヒロコの体に入れて出産させたということがホークの誕生した理由なんです。よく巷でいわれている、ホークとヒロコの血のつながりはまったくないんですよ。

ザイン、ダレス、ギメル、ベスといった人たちの名前を設定するときにポットがありますよね。実は、あの装置が人間を急速に成長させる装置で、彼らも元老員が作った人造人間だったわけです。で、彼らにそれぞれ役割をもたせ、ホークをメシアに仕立て上げようとします。ザインの役目というのは、四六時中ホークを見張っていて、メシアになるという道をはずさないようにする監視役、メシアが危機におちいった場合は自分を捨身にしてでも守り抜く、いわば護衛役がベスなんですよ。アルカディアのギメルはホークに対してこういう理想郷を作り上げろというのを意識的に植え付ける役目。ダレスはアンチメシアとしてメシアの偽物として登場し、それをホークが倒す瞬間をテレビを使って放映し、人々にメシアはホークであるということを印象づけさせる役目なのです。これでゆくゆくはホークを自分たちの思うとおりに扱いたいということが狙いだったのですが、ここで予想もしない出来事が起きます。それは、ホークの記憶が戻ってしまったこと、そしてヒロインであるヒロコの存在が影響を与え、自分たちの行動に疑問を持つようになったことです。人造人間とはいえ感情はありますから、それぞれが勝手に行動し、元老院の考えもつかない行動をしはじめてきます。わかりやすくいうと、それぞれをチェスの駒として作り上げたものたちを盤の上で一生懸命配置して計画をたてていたものの、駒が動かな

シリーズに隠されたバックストーリー

転生II

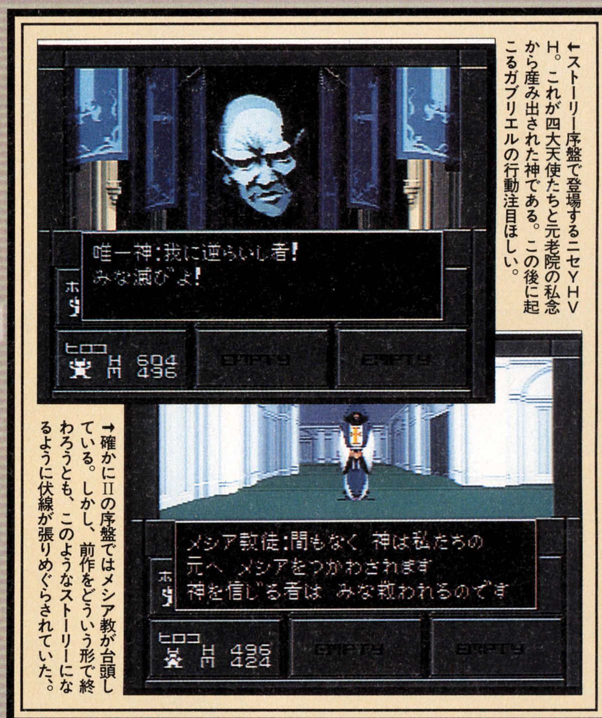
かった真実～

くなってしまう。そして、メシアとなったホークが意に反してセンターの上に登ってきてしまうので、元老院は最後の決断を下すという意味で、ホークを倒す方向に動いてしまうんですよ。

この後にYHVH（ヤーヴェ）が出現するわけですが、これも元老院が自分たちが神の思うようにやってあげたいという意識と、こういうメシアだったらいいなという強い思いで、想像で作っていったのですが、同時に神からこういう指令が欲しいなと思っていた。まあ、力のある四大天使ですから、ニセYHVHを作り上げるのは簡単だったわけです。つまりゲームの途中で登場するニセYHVHは元老院の幻想なんです。しかし、自分の私念から生まれてきたわけですから、都合のいいようにしか指令をださない。そしてこれを見た天使たちは混乱し始めますよね。これはガブリエルの行動を見るとわかると思いますが…。その後、本物のYHVHがガブリエルに指令をだすことで天使たちの混乱は一時的に止るわけですが、結局はホーク達が倒してしまい、また混乱へと戻っていく。パッケージに登場する天使たちはそういうことを表したかったんです。

IIのストーリーは前作のロウルートで終わった後のストーリーだと勘違いしている人が多いと思います。

確かに、IIでは最初からメシア教が台頭していますからね。しかし、実際はどのルートで終わってもこのようにしかならないようなストーリー設定をしています。つまり、前作でどんなエンディングを向かえてもすべてIIにつながるようにしているわけです。例えば、カオスで終わると、ガイア教がひしめき合っていますよね。自分たちのやりたいようにやるのが正しい教えとされるわけですが、これでは思いやりというものが無くなり、当然のようにパニックになってしまいます。こうなれば力の強いものがのし上がってくる。では力の弱い人たちはどうするかというと、何かに救いを求めてきます。これがメシア教が台頭する大きな原因となるわけです。ロウで終わったときは、当然メシア教は残っていますし、悪魔や暴動を起こす人達がいるのですからこれらを制圧するためにはさらに力を固持しなければいけません。ニュートラルは両方を排除するわけですから、結局カオスと同じ状態になってしまう。なぜかというと、元いたヒーローが何もしなかったからなんです。アスラもミカエルも両方倒したらそれでおしまい。で、結局は混沌とした世界が訪れ、小数の力ある者が幅をきかせ、大多数の弱者はロウという名の秩序に保護を求める。これがIIにつながる伏線だったというわけなんです。



↑ストーリー序盤で登場するニセYHVH。これが四大天使たちと元老院の私念から産み出された神である。この後に起こるガブリエルの行動注目ほしい。

↑確かにIIの序盤ではメシア教が台頭している。しかし、前作をどういう形で終わろうとも、このようなストーリーになるように伏線が張りめぐらされていた。



↑ミレニアムはできるべくしてできた国家だといえるだろう



↑ガイア教徒と会話しているシーン。この強引さも実はIIに対する伏線だった。



真・女神転生IIに登場する神話の世界

地下世界に封印された日本古来の神々

IIに登場する話の中に、日本古来の神々を題材にしたものがある。それは、ミュータントエリア（旧六本木）でヒルコに頼まれ国津神の封印を解き、バラバラになった将門公を復活させて天津神が封印されている扉を開いてもらうという、地下世界に封印された天津神と国津神の話だ。では、なぜ日本古来の神々が封印され、東京に悪魔が大量出現するようになったのか。



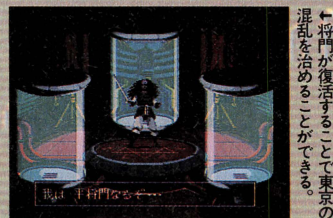
←元々はこの地下世界は、承知の通り東京であった。



←ヒルコに頼まれ国津神と天津神の封印を解くことに。

東京を守る平将門公

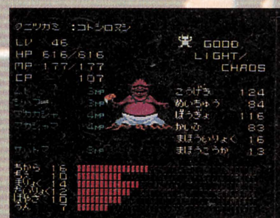
東京に大量の悪魔が出現した理由の一つを上げるとしたら、将門公がバラバラにされたということであろう。ご存知のとおり、将門といえば東京の守り神、天津神と国津神との争いによってバラバラにされたことが世界の悪魔に付け入る場を与えてしまったのだ。



←将門が復活することで東京の混乱を治めることができる。

国津神 コトシロヌシ

国津神コトシロヌシは、センターとヴァルハラの通路から地下世界にいった場所にある、コトシロヌシのほこらで石像になっている。ディストーンを使えば簡単に封印が解ける。



←仲魔になると、ムドやサバトマが使える頼もしいキャラ。



→イライラしないように確かめながら進むようにしよう。

国津神 オオナムチ

旧赤坂の南から西に進んだところにあるオオナムチのほこら。ここの最上階にいる堕天使バフォメットを倒すと将門公の右腕が手に入る。ダンジョンの中は動く床で構成されているぞ。

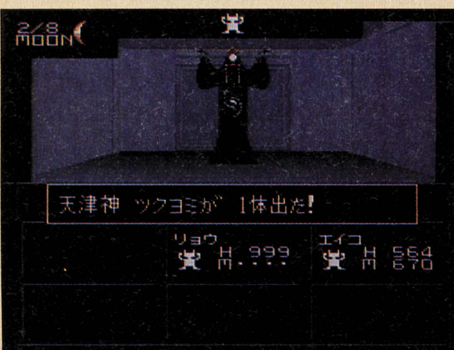
天津神 アマテラス

将門の力で封印の岩戸を開き、内部にいる天津神を開封すると、合体によって作ることができるようになる。ただし、内部はワープの繰り返しが多いので現在位置をよく確認すべき。

←アマテラスの魔法は、攻撃、回復共に非常に役に立つ。

天津神と国津神の争い

真・女神転生シリーズのなかで、東京を滅ぼす結果となってしまったのは、皮肉にも日本古来からいる神々の争いが原因であった。では、なぜ天津神と国津神が争うことになったのであろうか。そもそも、日本には国を守る神として国津神が存在していた。しかし、イズモのオオクニヌシの国ゆずり以来、天津神が国津神の上に位置して治めることになった。これが原因と、なり、争いが始まったと思われる。その後、世紀末を迎えた日本に悪魔の群れが現れたとき、国津神は長く地の神に甘んじた自らの地位を覆す好機と考えた。天津神を封印し、大和の国を再び手に入れようとしたのである。しかし、国津神たちの悲願は他国の悪魔たちに利用され、自らが封印されることとなってしまった。こうして東京は滅んでしまうことになるのである。

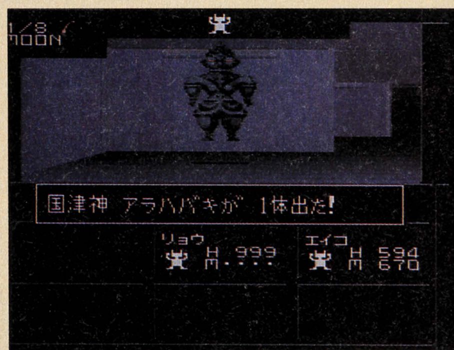


天津神

日本の神話として語られている神々たちで、太陽を司どる最高神アマテラスを筆頭に、スサノオやタケミカヅチなどが数多くの国津神を平定した。そのために国津神とは仲がよくないといわれている。

国津神

日本に昔からおり、国を守る神として崇められていたのが国津神である。真・女神転生IIでは天津神を封印して自らの地位を上げようとしたところを、他国の悪魔に利用されて封印されてしまった。



真・女神転生 CLUB ファンクラブ

邪教の館

SMALL TOWN TALK ●今月のウワサ

当然発売されるものと思われる『真・女神転生Ⅲ』。「これまでの『真・女神転生』とはがらっと印象を変えてみたい」と思っているスタッフがいるらしいのだが!?

たいへんお待たせしました! の今日この頃

もう店頭でご覧になった方も多いと思うが、ようやく"真・女神転生Ⅱ悪魔大事典"が完成した。苦節数ヶ月。読者の皆さんにはたいへんお待たせしてしまって申しわけない気持ちでいっぱいだが、発売されたことに免じて許してほしい。

さて、『真・女神転生』シリーズをめぐる状況は、秋を迎えて再び活発になってきている。『真・女神転生if…』の発売は間近だし、ファミコンから移植される『女神転生Ⅰ・Ⅱ』の具体的な情報も入ってきている。さらに別の隠し玉もある??

ついに発売!!「真・女神転生Ⅱ悪魔大事典」

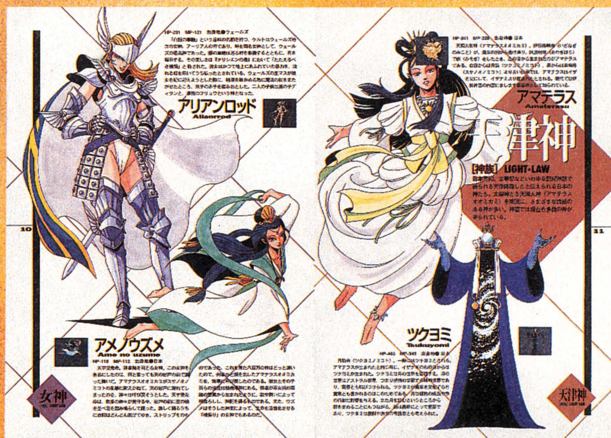


6月に出す予定だったものが、じわじわと伸びてしまい、やきもきしたことでしょう。それはあなただけではない。作っている私とて同じこと。

しかし、出来上がった本は力作なのである。『真・女神転生Ⅱ』に登場する悪魔すべての詳細な解説と、ほとんどの悪魔のイラストは、あなたが知りたいと思っていた悪魔たちのことをすべて明かしてくれる。悪魔と仲良くなることの楽しさをより教えてくれることだろう。

巻末には開発メインスタッフの対談を収録し、『真・女神転生Ⅱ』の謎の部分をアプローチして、開発者の思いがけない仕掛けの巧妙さに感嘆せざるをえない。

もう一度とはいわず、何度でも『真・女神転生Ⅱ』を遊びたくなる本。それが"悪魔大事典"だ!



←もう買っちゃったからこんなもの見る必要はない? ま、そういわずにじっくり見物してほしい。買っていない人は急いで書店へ飛んで言ってほしい。定価1200円。高いか安いかは微妙なところだけど、内容には自信あり。金子さんのイラストだけで人気コンテストをやってみても面白いかもしれないな、力入っているし

制作担当者たちから一言

悪魔イラストレーション 金子一馬

いろいろな人から誉めてはもらうんだけど、自分で見てみると、けっこう保守的になっちゃったかって。天使系の連中はかなり遊べたと思うけど、なんたって300体近くあるでしょ。どうしてもよくあるイメージの姿になっちゃう。やっぱり自分なりにイメージを膨らませたうえで、カッコイイのを描くのが命題だし。

ボクはまだまだ過渡期だと思っている。だから今回のイラストも通過点。次はもっと突っこんで行くつもりだよ。(談)

悪魔解説執筆 鈴木一也

『悪魔大事典』の発売が遅れたのも、ひとえに我が責任。『真・女神転生if…』の開発時期にまで執筆を引きずってしまい、遅延の業火に油を注いだアミイは私なのだ。その炎の中でもがくバーテンダー。隣ではウコバクが吹子を踏み、火勢はいや増し……バーの全焼ならずして、こうして本ができたのも、魔王の加護を受けし我らに示された奇跡なるぞ!

さて、出来栄えの方は「時間をかけただけある」と妖精どもも言っておる。悪魔絵師金子一馬の筆も、じっくり時間がかけられ、前作にも増して冴え渡る。

我が解説も、読みごたえは約5倍(当社比)。

編集何でも屋 成沢大輔

通常、うちで制作する書籍は1ヶ月から2ヶ月程度で完成するんだけど、今回は制作スタートから終了まで4ヶ月以上かかりました。さて、どうしてでしょうと言うのはやめます、少なくとも4ヶ月かかっただけのクオリティには仕上がっているはずです。そう信じないとやってられんもんね。

それにしても金子画伯の絵には驚かされる。常に変化しつづけ、今回はまた新たな境地に達している。

鈴木さんの解説も、前回より詳細かつ流麗になり、ますます悪魔への愛着が深まっている。

こんな本を作れた私は何て幸せ者なんでしょうか。

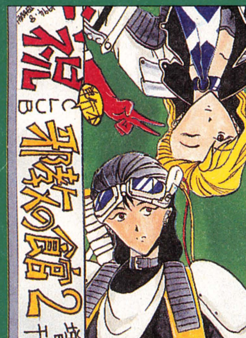
"CLUB邪教の館2"も順調に制作中なのだ！

本当に順調なのか？　と聞かれたら、実は少々苦笑せざるをえないのだが、一応11月頃の発行を目指して頑張っているのであった。一所懸命にページを作っているうちのスタッフに話を聞いてみると……。

「はいっ、今やってます。でも『真・女神転生』のファンは濃いから、まとめるのがけっこう大変っす。だから時間がかかってるっす。手ぇー抜いていいならサクっとできるっすが、きちんと作らないとダメっしょ？　もーちょっと時間を下さいっす」

何だか頭が悪いよーな答えだが、まあよしとしようか。けど、濃い投稿が多いのは事実。しかも投稿をまとめるだけじゃ気が済まないこの性格につき、いろんな企画も盛りだくさん。もうちょっと待ってくれい。

そうそう、"邪教の館２"では、一部メガテニストに大好評だった御祇島さんと金子さんのユニット「はんぷく横とびーず」が復活の予定！　他では絶対に読むことができないベリースペシャルなマンガが掲載されるのだ。大いに笑ってくれ。



←CODE0000　東京都　JEHOVAH
はい、喜ぶのはうれしいのですが、できれば出てからにしていただけるといいかなと……（弱気）

MEMBER'S ONLY

★『真・女神転生if…』の発表は多くのメガテニストの心を揺さぶったよう。舞台は学園、主人公たちの造形、ガーディアンシステムの導入など、私もかなり驚いたんだけど、読者の皆さんもびっくりしたみたいね。そんな投稿を集めてみた。

●今までの『真・女神転生』シリーズとは一線を画しているようで、どんな新しい世界が待ち受けるのか楽しみです。それにしても、主人公の２人やハザマより、レイコ、ユミ、チャーリーの３人の方が気になりますねぇ。

CODE 0025　沖縄県　SHORI



↑CODE 0000　山口県　ひるら
ここでも内田有紀と指摘されているのであった



↑CODE 0160　富山県　飛川ちな
こんな明るいキャラクターのわけないと思うが

★ハイ、もっともオーソドックスなご意見でした。多くの皆さんの思っていることは、この投稿に集約されますね。私も同じであります。

●あれほどの悪魔が降臨したら、学校は壊れるっす。

CODE 0000　山梨県　山寺慶一

●赤おじさんと黒おじさんは理事長と校長で、アリスは理事長の孫娘とかだったりして。そーするとブレザー姿のアリスが見られるかも。

CODE 0054　東京都　まぢゃ

●ぜひ職員室を作ってほしいと思う。あと幽霊話で定番の音楽室ってのもいいかもしれない。

CODE 0149　埼玉県　藤真新伊智

★考えてみれば学校が舞台のRPGってのはないわけで、皆さんもそこにかなり魅かれるよう。そーねえ、オレだったら体育倉庫なんつうものを作ってほしいな。そこが邪教の館になってるの。理由？　もちろん合体するため…。

●主人公が選べる！　パートナーが選べるぅぅっ！　ただ、主人公の女の子って、内田有紀がモデルじゃないでしょーね？　何か似てる気がするんだけど……？

CODE 0065　栃木県　夜神安暈

★……。実は、数ヶ月前に聞いたんだけど、金子さんが一時期はまっていたことがあったんだそうだ。誰にかって？そりゃもちろん……（以下自粛）。

★とまあ、こんな調子なのである。どれだけ『新・女神転生if…』にかかる期待が大きいことか。発売まで、もうすぐだ！



↑CODE 0000　長崎県　チェル坊
左の「レイコ」は果してどんな活躍を……



↑CODE 0163　神奈川県　バンドライン傭平
む、何か間の抜けたような主人公である

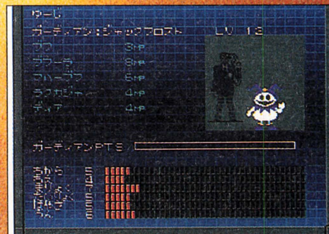


↑CODE 0096　東京都　沙汝遊希
やっぱし、学生服ってのは、ソソるのかね？？

☆ATLUS TOPICS ―アトラス・トピックス―

◎ファミコン版『女神転生』の移植快調

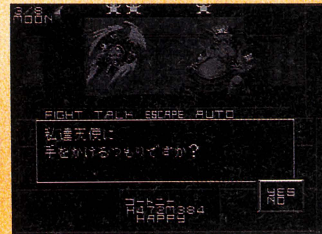
『真・女神転生ｉｆ…』と並んで、根っからのメガテニストが待望する『女神転生の移植はそろそろ大詰めに入っており、早い発売が期待される。まだ正確な時期は微妙なところだが、年内を目指すとのこと、中島や弓子のグラフィックがどうなるのか、新フィーチャーが入るのかなど、気になる面は多々あるが、これは後のお楽しみか。



↑広報の相原さんいわく「ガーディアンシステムは遊びがいがありますよ」とのことだ

◎『真・女神転生III』のゆくえは？

『真・女神転生ｉｆ…』のスタッフはほぼ全員が『真・女神転生II』のスタッフなのである。同時に２つの大作を作ることはいかにもムリなので、『真・女神転生III』の開発はまだ発表されていない。とはいえ、すでにさまざまな雑誌で「『真・女神転生』シリーズは全９部作です」との発言があることから、いずれ発表されることと思われる。



↑例えば悪魔との会話。もっと綴密になるのか、それとも……。考えるだけで面白い

★んでは、ここから何でもアリということで。

●この前、愛媛の祖父に聞いたのですが、祖父の家の近くに神南山（かんなんざん）なる山があり、名前の由来はスクナヒコナが降りてきた時に、この山が南にあったからだとか。愛媛の方、詳しい情報をお願いします。

CODE 0180　大阪府　AYATAN

★こうした言い伝えは日本全国さまざまな地域にあるもの。天孫降臨にまつわる伝説は、それこそ探していけば枚挙にいとまがないほどだ。でもこのエピソードは初耳だ。私からも愛媛の皆さんに情報提供をお願いしよう。

●K県のあるお祭りに行った時、〝ルシファーとアリス展〟などという館がありました。あまりに妖しかったので、さすがに入れませんでしたけど…。いったい何のお店だったんでしょう。

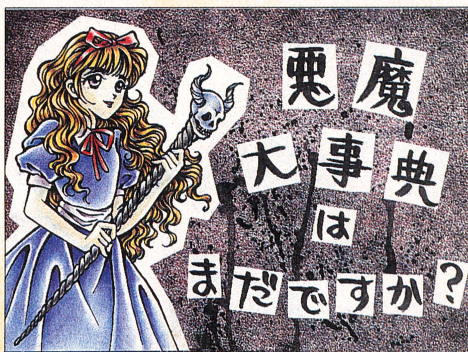
CODE 0000　千葉県　きまぐれ楼羅

★ぶわかものめ！　それでもメガテニストか！　妖しそうな場所に進んで入り、いかに妙なのかを味わうのがメガテニストたるものの役目なのじゃ。次にその館を見かけたら、ナニがなんでも見てくるのじゃ。それにしてもルシファーとアリスの脈絡のないこと。どんなものを見せてくれるのかまったく想像がつかん。もしかしたらホントに怪しい店かもね（バーテンダーはそんな店が大好きなのである）。

●バンシーと会話していて、「私、キレイ？」と聞かれたので「Yes」と答えたら、いきなり画面が真っ黒になってしまった。

CODE 0000　神奈川県　都月伊音

★こーゆー現象をただのバグと思うか、悪魔の影響と見なすか。フツーは前者なんだけど、メガテニスト諸氏は必ず後者の考えを示す。それがうれしくもあり、ちょっとナニかなーとも思うと、開発チーフの岡田さんが言っていたぞ。



←CODE 0047　埼玉県　NICO
もう出たぞ。すまぬ。あげないけど5冊買って

●「しゅんぽん【春本】　合体のさまを興味本位に描写した本。」
（新明解国語辞典　第4版より）
……ということは、民俗学的、悪魔学的な方面の考証はあるとはいえ、「CLUB邪教の館」って、もしかして春本ですか？

CODE 0157　宮崎県　遺跡発掘男

●おっ、そのとーりです。このコーナーの趣旨は「合体可能なねーちゃん悪魔をあの手この手でいぢくり回して、読者の皆さんにありとあらゆる合体を好き放題楽しんでもらおう」というものです。ちなみにバーテンダーは、皆さんの合体を後ろからのぞいてネタにするとんでもないヤツなのであります。

●うちの近くに「玄氣なメタトロン」という喫茶店を発見した。メガテニストの店かと思い、期待して入ったら普通の店だった。

CODE 0000　大阪府　月映雫

★今回は「ルシファーとアリス展」やら「玄氣なメタトロン」やら、妖しすぎる店の紹介が続くなあ。だいたい、「玄氣」ってのはいったいどーゆー単語だ？　それがなぜ「メタトロン」とつながるんだ？　さっぱりわからん。ちなみにこの店、JR北信太駅の近くだそう。どこにあるのか知らないけど。

●まりもの毛（？）を集めて合体させたら、1度茶色くなって死んだ後、蘇生した。合体して強くなるとは、何て女神転生向きの生物なんだろう……。

CODE 0000　神奈川県　松浦夜艶

★まりものしぶとさを甘く見てはいかん！　ヤツラは特別天然記念物なのだぞ。そんなもんに指定される生物のパワーといったら……ああ、恐ろしや。

●〝乾坤一擲〟の〝乾〟と〝坤〟は〝乾雲丸〟〝坤竜丸〟と関係あるのかな、と調べてみたら〝天下を賭けてサイコロを振ること〟となってました。LAWになるか、CHAOSになるかを賭けるという意味にとったら、少し怖かったです。

CODE 0000　広島県　大谷周平

★中国の故事から発生した四文字熟語だな。もしかしたら2つの剣の名前も何かいわくがあるかもしれん。これは単行本で調べてみよう。多分語呂がいいからだと思うけど……。

★さてさて、復活した当コーナーはいかがだったかな？　来月も続くよう、ガンガン投稿してくれい。

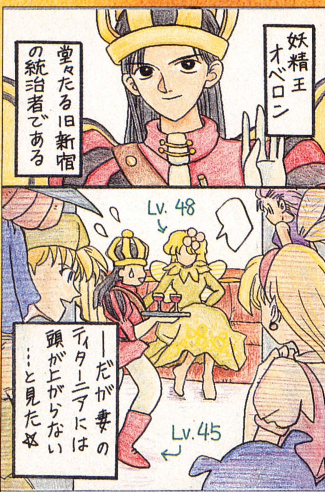
絶頂発禁確定お漫画
絶品悶絶発奮おマンガ
今月のそっくりさん
アレフの声は岸田今日子











↑CODE 0123　大阪府　りんご丸
この関係には気づいていたぞ。情けなし妖精王



↑CODE 0045　新潟県　海王スナ
これは絶対にアトラスが商品化すると見た！



↑CODE 0152　東京都　聖太子
何だかよくわからんが、唇がプリティだなあ

今月のバーテンダー

なぜか腹が痛い。午前5時、秋の風に当たりながら何も食わずにビールをがばがば飲んだのが悪かったらしい。そんで何もかけずに寝ちまえば、腹もぶっ壊れるわな。

ところで、バーテンダーはこれから、フランスとイギリスへ真・女神転生布教の旅へ出る。もし無事に帰ってこれたら、両国のメガテニスト度をこのコーナーで紹介しよう。濃いネタを拾ってくるつもりだ。

投稿の宛て先
〒102　東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社　必本スーパー！編集部
CLUB邪教の館係まで

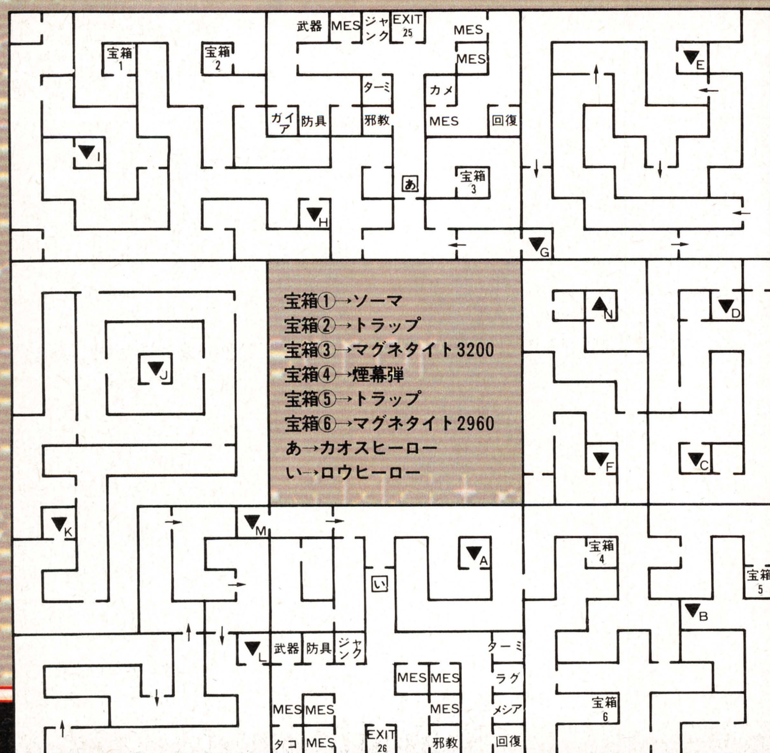
真・女神転生Ⅰ

カテドラル内部完全攻略マップ

攻略本でも明らかにされていなかったラストダンジョン・カテドラルの公開規制なし、全データが記された完全マップ。新作を遊ぶ前にある感動を再び……。

EXIT 地上への出口	回復 回復道場	落穴 落とし穴	ラグ ラグの店	G 回転床
宝箱 宝箱	武器 武器屋	メシア メシア教会	▼ 下り階段	ガイア ガイア神殿
毒罠 毒のトラップ	ジャンク ジャンク屋	邪教 邪教の館	MES メッセージ	ターミ ターミナル
WARP ワープゾーン	▲ 上り階段	防具 アーマーショップ	罠C CHAOS、NEUTRAL罠	
■ ダークゾーン	罠L LAW、NEUTRAL罠			

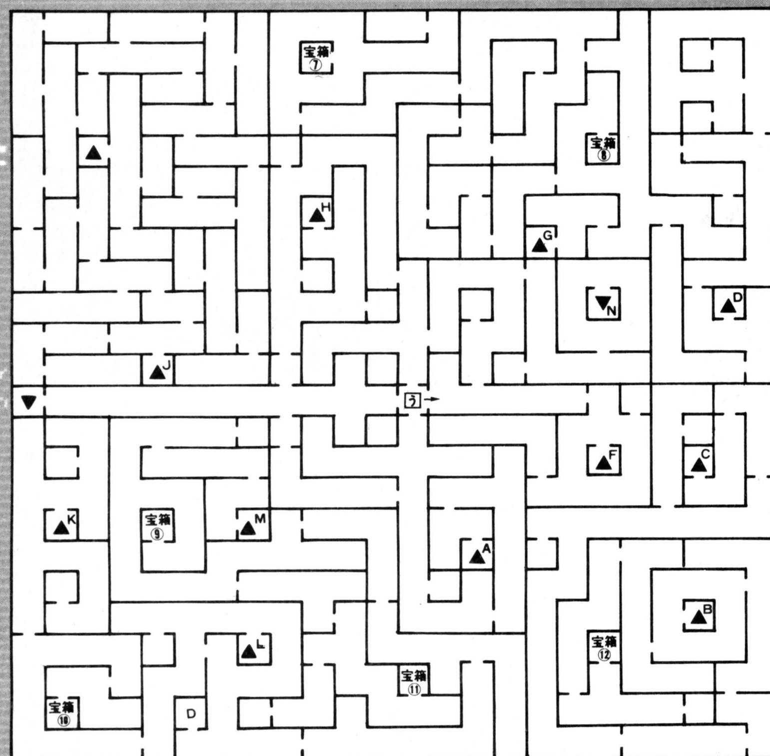
1F



落ちついて過ごせる最後の街でもある

入り口は属性ごとに違う。それぞれ別の属性で行ける場所は一見限られているが、地下1階を通過すればすべてのブロックに行くことができる。しばらくはここをベースキャンプとして、カテドラル内や、洪水前の外の世界を探険するといいだろう。ロウ側の街部分には敵が出現しないが、カオス側の街には出現する。また、店で扱っているものも双方異なる。

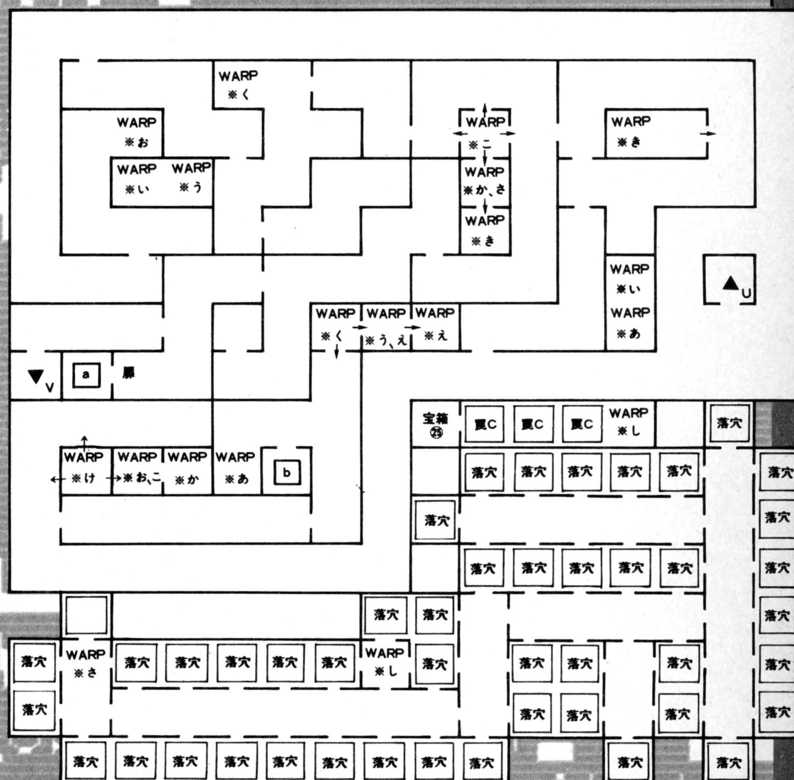
B1F



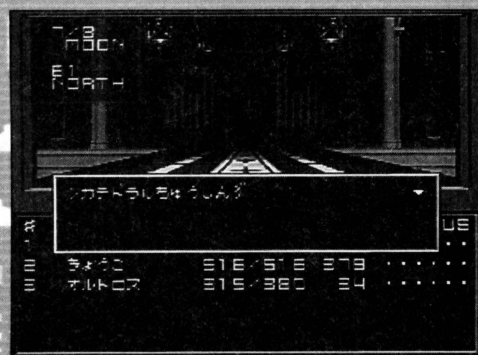
宝箱⑦→トラップ
宝箱⑧→マグネタイト2960
宝箱⑨→コアシールド
宝箱⑩→マグネタイト3200
宝箱⑪→トラップ
宝箱⑫→毒矢
う→カテドラル中心部
え→敵出現

ゲーム中最大の広さを誇るＢ１Ｆ。これといったイベントもなく、ただの通路だ。Ｂ２Ｆはワープと一方通行が多いのでちょっとやっかい。マップの下部はオートマッピングが使えないので注意。この階には魔王アルトが待っている。CHAOSならば励ましてくれる。LAW・NEUTRALならば戦闘だ。

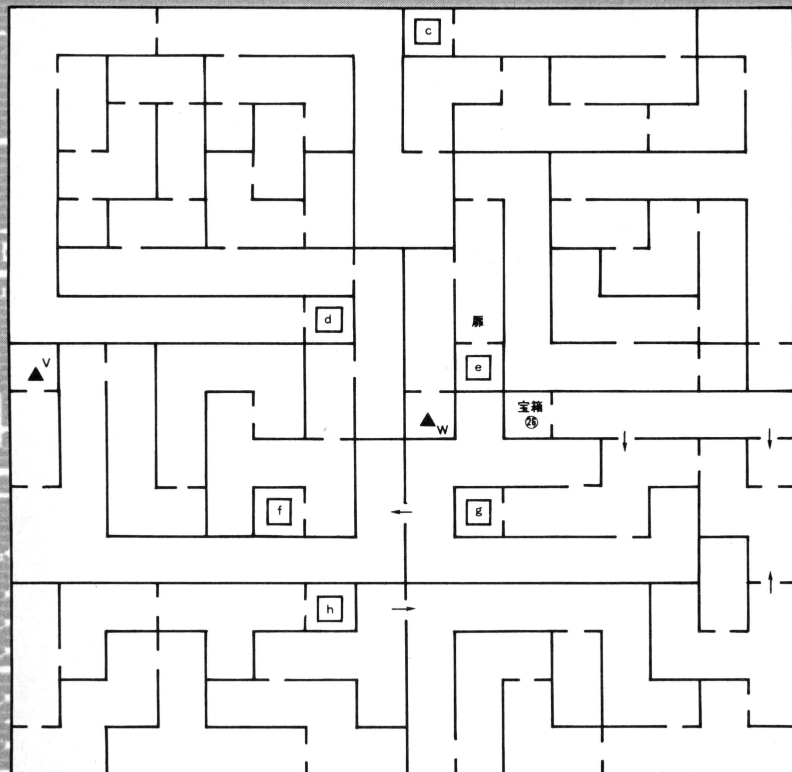
B2F



a→スルト　b→トパーズ　宝箱㉕→くりからの剣



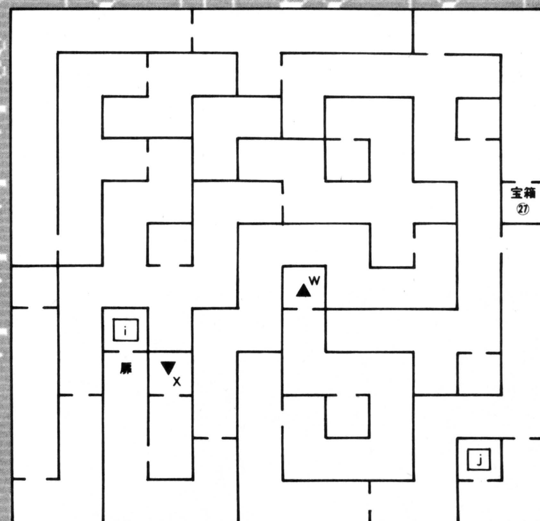
B3F



c→ルビー　d→オパール　e→アスタロート　f→敵出現
g→オニキス　h→サファイヤ　宝箱㉖→ピースメーカー



B4F

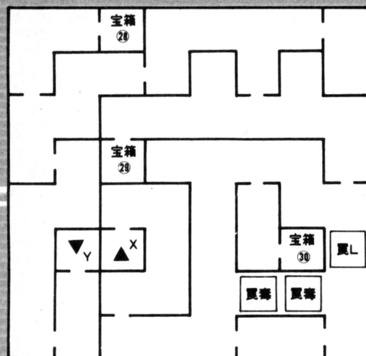


i→アリオク　j→ターコイズ　宝箱㉗→闇の弾丸

Ｂ３Ｆは気が抜けるほど楽な階だ。マップ下部はＢ２Ｆの落とし穴を落ちてくるしかない。Ｂ４Ｆにはダークゾーンがあるが、オートマッピングが使えるので問題なし。さっさと通過してしまおう。Ｂ３Ｆには魔王アスタロートが、Ｂ４Ｆには、魔王アリオクが待ちかまえている。属性によるイベントはＢ２Ｆの魔王スルトと同じ。

魔王アリオクは剣、ガン攻撃が効かず、魔法しか頼れないことを忘れずに。

B5F

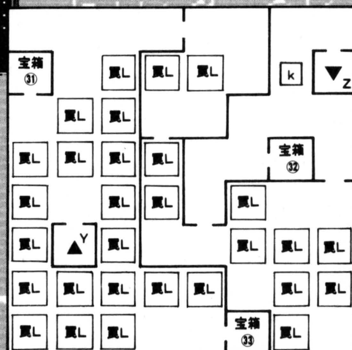


宝箱㉘→ドラゴンATM　宝箱㉙→秘孔針
宝箱㉚→トラップ



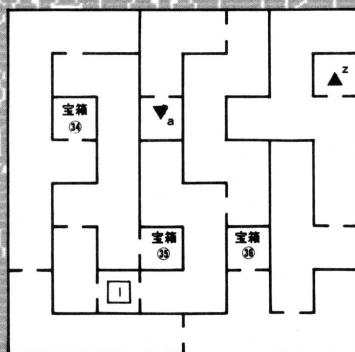


B6F

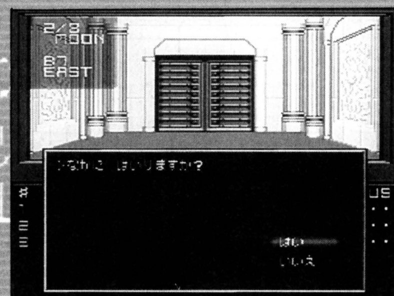


k→ルイ・サイファー　宝箱㉛→反魂香
宝箱㉜→煙幕弾　宝箱㉝→秘孔針

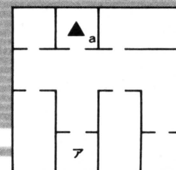
B7F



I→アスラ王の門　宝箱㉞→あみだ数珠
宝箱㉟→ソーマ　宝箱㊱→如来像



B8F

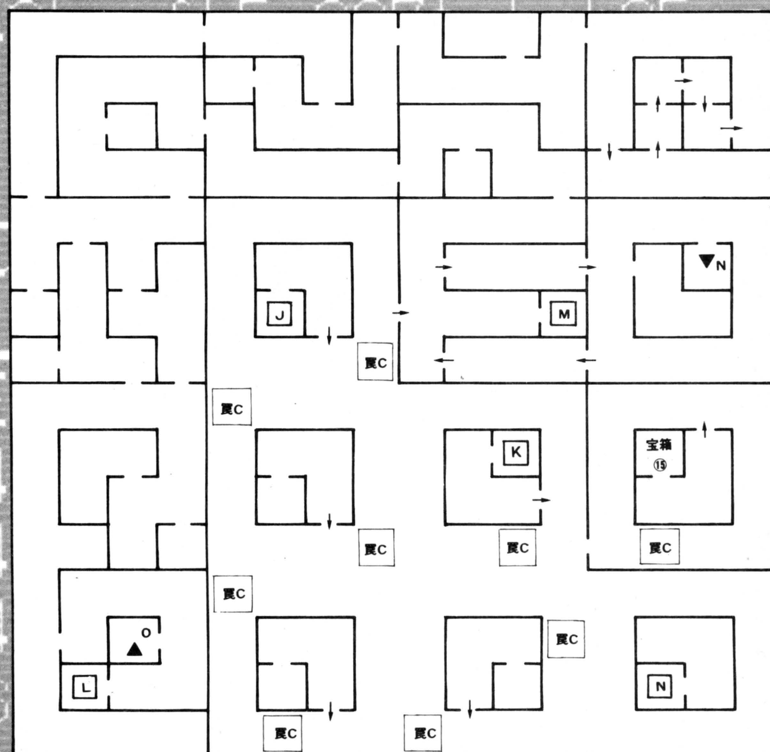


ア→アスラ王

Ｂ５Ｆ。ただの通路。Ｂ６ＦはＬＡＷ・ＮＥＵＴＲＡＬに対するダメージゾーンだらけだ。コアシールドは必須。奥には謎の男「ルイ・サイファー」が待っている。Ｂ７Ｆにはかつての仲間、カオスヒーローが。属性によって違うイベントが待っているはずだ。Ｂ８Ｆではアスラ王の姿を見るだろう。はたして敵なのか、味方なのか……。

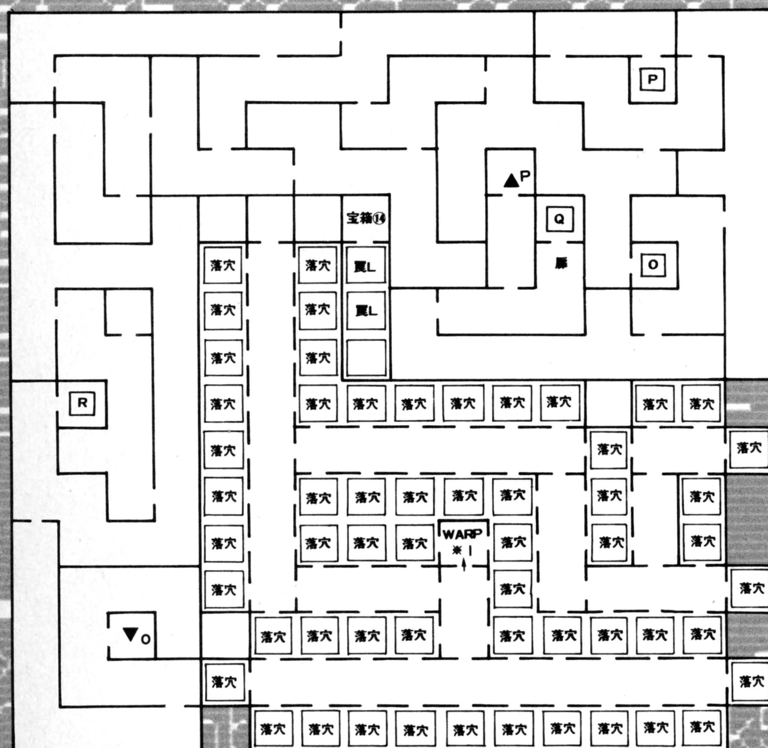
２Ｆ右下のフロアには、３Ｆから落ちてこないとこられないようになっている。所々にダメージゾーンがあるので注意する事。ここにはウリエルが待ちかまえている。ＣＨＡＯＳ・ＮＥＵＴＲＡＬなら戦闘に、ＬＡＷならば仲間になってくれる。３Ｆのガブリエルも同様だ。３Ｆの右下のフロアも４Ｆから落とし穴でしかこられない。ここはオートマッピングが使えないので苦しい。ＬＡＷ以外いく必要はない。

2F

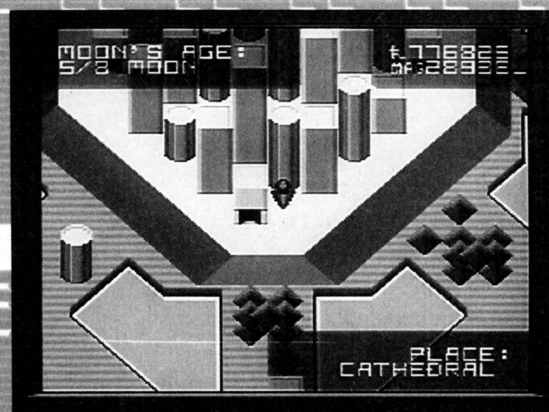


J→ダイヤモンド K→アクアマリン L→ウリエル
M→敵出現 N→アクアマリン 宝箱⑬→あまのみつるぎ

3F

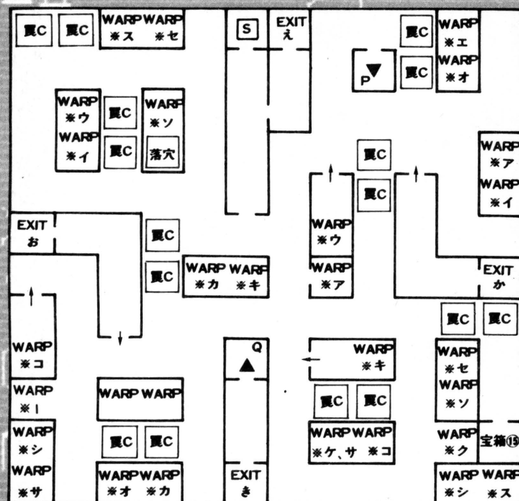


O→パール P→エメラルド Q→ガブリエル
R→ガーネット 宝箱⑭→メギドファイア



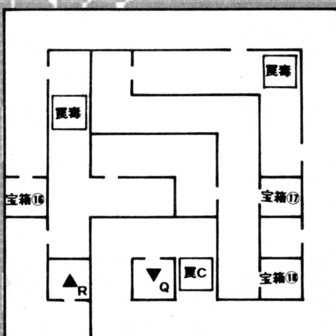
4Ｆはワープゾーンとダメージゾーンが多いのでやっかいだ。早いところ外に出て５Ｆを目指そう。この階のラファエルのイベントは２、３Ｆのセラフ達と一緒。５Ｆは特に何もなし。６Ｆは属性ＬＡＷ以外はコアシールドがないと泣きを見る。７Ｆにはロウヒーローがいる。８Ｆにはミカエルが。エンディングはもうすぐだ。

4F



S→ラファエル
宝箱⑮→光の弾丸

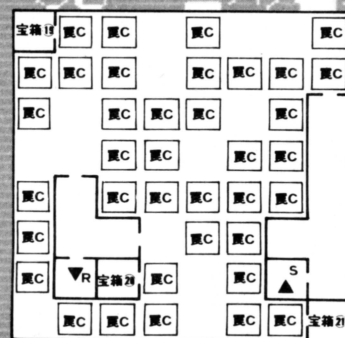
5F



宝箱⑯→マハジオストーン
宝箱⑰→マハラギストーン
宝箱⑱→トラップ

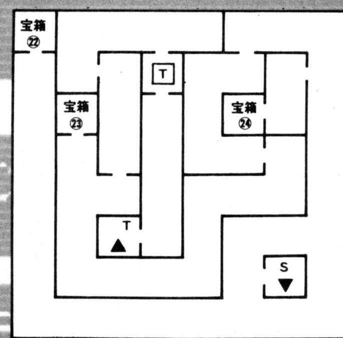


6F



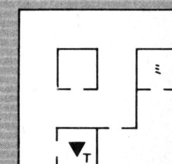
宝箱⑲→反魂香
宝箱⑳→マハブフストーン
宝箱㉑→秘孔針

7F



宝箱㉒→ロザリオ
宝箱㉓→ソーマ
宝箱㉔→ロザリオ
T→扉

8F



ミ→ミカエル

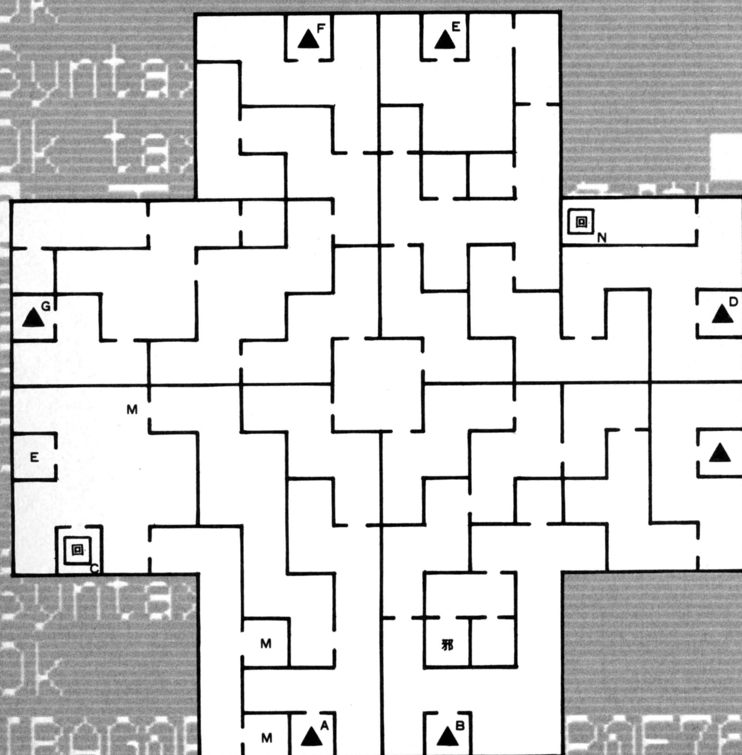
真・女神転生Ⅱ

ケテル城完全攻略マップ

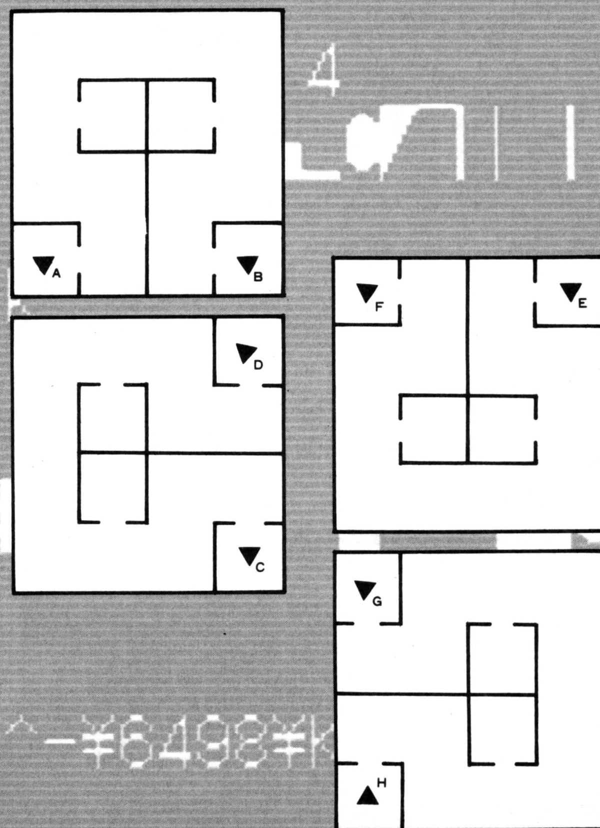
『II』のラストダンジョンにあたるのはこのケテル城。この城をクリアすると方船へと進む。

邪 邪教の館	M メッセージ	E 出口	ベ ベリアル	ル ルシファー
回C 回復CHAOS	▲ 上り階段	P 落とし穴		
回N 回復NEUTRAL	▼ 下り階段	↓ 強制移動		

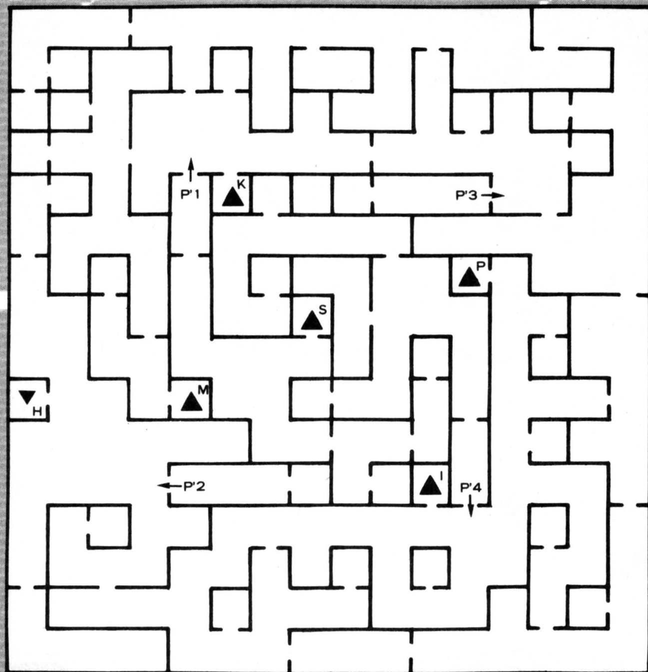
1F



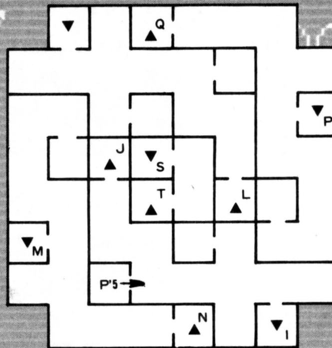
2F



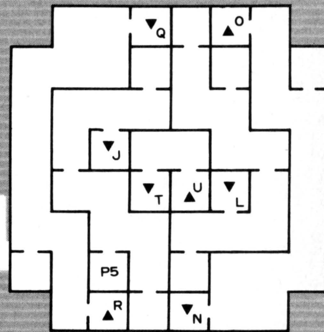
3F [redacted]



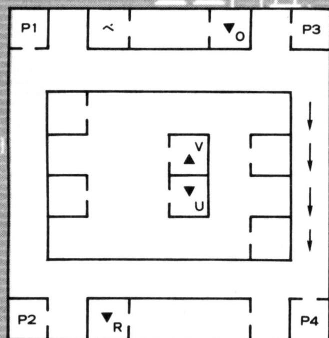
4F [redacted]



5F [redacted]

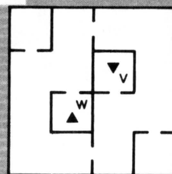


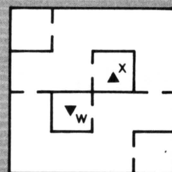
6F [redacted]



ベ→ベルゼブブ

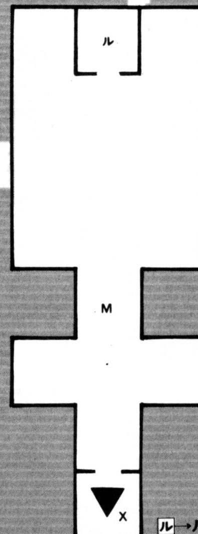
7F [redacted]





8F [redacted]

9F [redacted]



ル→ルシファー

必本スーパー！ Contents 1994 NOVEMBER 11

●毎月3日発売
発行所／宝島社



COVER：モデル　井上由香理　撮影：山田崇博
スタイリスト：屋良艶美　ヘアメイク：神崎克己

井上由香理　プロフィール
大阪府出身　1977年6月25日生まれ
T157　B80　W59　H84
特技　クラシックバレエ・ピアノ
趣味　ジグソーパズル
JR西日本（三都物語）、朝日新聞のCFに出演
「第26代ミスアップ」"UP TO BOY"に選ばれる

ハード別ソフトList Up

SUPER FAMICOM
アルバートオデッセイ外伝―翼の記憶―／なるほど／ザ・ワールド／アルバートオデッセイ2―邪神の胎動―／アンドレッティーインディカーチャレンジ／イルバニアンの城／海釣り名人 スズキ編／X－MEN／カービィボウル／元祖パチンコ王／キッドクラウンのクレイジーチェイス／グランヒストリア幻史世界記(仮)／クロノ・トリガー／豪血寺一族／GO／GO／アックマン(仮)／ザ・グレイトバトルIV／SANKYO Fever／フィーバー！／少年忍者サスケ／シヴィライゼーション世界七大文明／スーパーカジノ2(仮)／スーパーテトリス3／スーパーファミリーサーキット／スーパーフィッシングビッグファイト／スーパーフォーメーションサッカー'94ワールドカップファイナルデーター／スーパーラグビー／SugoroQuest＋＋―DICENICS―／スキーパラダイス／卒業番外篇　ねえ麻雀しよ！／タイムコップ／第四次スーパーロボット対戦／タクティクスオウガ／つよししっかりしなさい　対戦ぱずるだるま／DEAR BOYS／TG3000／テクモスーパーベースボール(仮)／デザエモン／デモンズ・ブレイゾン―魔界村　紋章編―／デンズ・トラフィック・パニック／ドラえもん3のび太と時の宝玉／ドラゴンクエストVI幻の大地／ドラッキーのパズルツアー'94／ノスフェラトゥ／爆投ドッチャーズバンプス島は大騒ぎ／パチンコファン～勝利宣言～／パチンコ物語II／花札王／はらぺこバッカ／必殺パチンコココレクション／フェーダ／船木誠勝　HYBRID WHRESTLER闘技伝承／ブルータル(仮)／FULL POWER／ワンダープロジェクトJ～機械の少年ピーノ～／ヴォルテックス／本格派囲碁　碁聖／本格麻雀　徹萬II／麻雀大会II／マグナブラバン～遍歴の勇者／マルチプレーバレーボール／MR. NUTZ／遊人　雀獣学園2／UFO仮面ヤキソバン～ケトラーの黒い陰謀～／ライオンキング

PC ENGINE
ゲッツェンディーナー／スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争／卒業写真・美姫／卒業II Neo generation／誕生～デビュー～／バスデッド／ブラッドギア／プリンセスメーカー／YAWRA／2／魔導物語1(仮)

MEGA DRIVE
キャプテン翼／ジュラシック・パーク／STAR WARS Arcade／DOOM／LUNAR ETERNAL BLUE／ロックマンメガワールド

GAME BOY
タイニー・トゥーンアドベンチャーズ3～ドキドキスポーツフェスティバル～

GAME GEAR
魔導物語II～究極女王様～／モルドリアン～光と闇の姉妹（シスター）～

NEO GEO
真サムライスピリッツ

TECHNŌS
TECHNŌS JAPAN CORP.™

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO



未来はダイスにかかっている！

Sugoro Quest++ -DICENICS-

すごろクエスト++　－ダイスニクス－

RPGの要素とサイコロを使った4人対戦のボードゲームが夢の合体！

それは双子の女神が作った不思議な世界。
遥か神話の時代の国を舞台に、いま個性豊かなキャラが冒険へと旅立つ。
未来は不思議なダイスにかかっている！
移動・対戦・魔法と４人のプレイが同時進行する緊張感。
一瞬たりとも目が離せない魅力の話題作、新登場!!

- ゲームは画面上に現れる「コマンドパレット」を使って進行していくんだ。
- パーティーはリーダーとダイスマン２匹を加えた３名で構成するよ。
- マップ上の村のマスに止まった時は、村人の悩みを解決してあげよう。
- モンスターや他のパーティーとの対戦では、アイテムや魔法でやっつけて経験値を上げていこう。

4人同時プレイ可能/16M・バッテリーバックアップ付

テレホンサービス03(5343)5605

12月発売予定　予価9,900円(外税)

株式会社 テクノスジャパン
〒165 東京都中野区新井1-26-6

比類なき流転のRPG、来たる。





The glory of Hercules IV
ヘラクレス
～神々からの贈り物～

文=猪野清秀 Text by **Kiyohide Ino** Directed by **Masaru Gotoh** (Hippon Super!)

INDEX



の栄光IV

◆**Super famicom**
◆データイースト
◆10月21日発売
◆9,900円(税別)

前作『III』の発売から優に2年。かつて我々をギリシア神話の世界へといざない、そして驚愕歓喜(きょうがくかんき)させた『ヘラクレスの栄光』がついに帰ってきた。前作をはるかに上回る壮大なストーリーと、プレイする者すべてを引きつけて離さない魅力的なシステムたち。今、その真の姿が明らかになる!





プレストーリーノヴェル

アトランティスの落日

(1) 楽園、アトランティス

『……我がアトランティス（※１）にアトラス様が授けてくれた知恵と知識は本当に素晴らしいものです。君たちにはその素晴らしさを未来に伝えるという大切な役目があります。君たちがすべきことは全身を使って知識を、知恵を身につけることです』

アールモア先生の熱意のこもった言葉を、終了のチャイムがさえぎる。今日の授業はこれまでらしい。『明日は約束通り私の研究の成果を君たちに披露します』先生は教室を後にした。

授業が終わると、教室は生徒たちの雑談で騒がしくなる。僕が帰る準備をしていると、隣に座っていたエピファーがそっとメモをくれた。

『シーザー（※２）、これ見てネ』

……なんだろう？　誰にも見つからないようにそっとメモを広げてみる。

『東の壁の展望台で待ってます。もしよかったら来て下さい。エピファー』

エピファーの姉さんは、アールモア先生といいなづけの関係だったけど、今はもうこの世の人じゃない。この一件があってから、エピファーはちょっとだけ影を持つ女の子になってしまっていた。やはり……。元気をつけてあげなくちゃいけないのかな。

考えながら階段を降りると、さっきまで日記（※３）をつけていたプラトンが呼び止める。

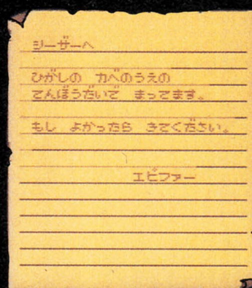
『ふふふ。俺は見たぞ。見たんだったら見たぞ。さっきエピファーがお前にこっそりメモを渡したろ！』どうやらプラトンは、どうしても一緒に展望台に行きたいらしい。

学校の出口でプラトンは、エピファーのことを好きだ、とまで教えてくれた。けどエピファーは僕のことを好きらしい。だから彼としては気になるということだ。エピファー本人の本当の気持ちはどうなんだろう……？

外に出ると、明るい日差しが街中を照らしていた。中央広場にある噴水の周りには、いつものように人々が雑談を交わし、平和を満喫している。木や草花は咲き乱れ、子供たちは無邪気に遊んでいる。カップルは青春を楽しみ、役人たちまでが幸せをかみしめていた。幸せって言葉をもし形にするのなら、今のアトランティスそのもののことを指すんだろうなぁ。

そんなことを考えながら街を後にし、僕とプラトンはエピファーの待つ展望台に向かった。

単なるデモとしてではなく、実際にプレイし、体験しながらストーリーを把握できる、驚異の「参加型オープニング」を採用した『IV』。そのストーリーを読みながら、君も『IV』の世界にとけ込んでほしい。



■1：アトランティス

主人公が生活していた大陸。一般には、哲学者プラトンが記した著作『ティマイオス』と『クリティアス』に描写された、太古に大西洋に栄えたとされる楽園のことを指す。太平洋に存在したとされるムー大陸と並び、未知なる古代大陸として有名。ただし実在していたかどうかは疑わしい。

■2：シーザー

あの英雄シーザーのことではなく、ゲーム上の主人公のことを指す。『ヘラクレスの栄光IV』では、プレイヤーは自分の好きな名前をつけることができる。シーザーやアポロンなどのように、有名人の名をつけるのも、自分自身の名前をそのままつけるのも自由なのだ。



←どんな名前でもつけられる。格好いいのをつけよう

■3：日記

前作『ヘラクレスの栄光III』で好評を博した日記システムが今作にも登場する。プレイヤーと共に旅をするプラトンが、旅行記の形で日記を書き連ね、プレイヤーはそれをいつでも見ることができるのだ。人の日記を見ること自体はあまりいいことではないが、役に立つには違いない。





（2）展望台の誓い

『エピファーはここにいるんだな！』

展望台につくなり、プラトンは開口一番こうどなった。彼は僕に嫉妬してるんだろうか？

展望台には公園もあり、格好のデートスポットにもなる。そして、女の子を見つめながら、けれども声をかけられない男の子もいる。

アトランティスを取り囲む巨大な城壁は、下からではとてもそのてっぺんをのぞめないほどの高さを誇っていた。この壁は大昔、野蛮な国々の侵攻からアトランティスを守るべく、アトラス様（※４）の助言で造られたという。

階段を登って頂上へ達すると、自分たちの他に何人もの見物人が、壁の高さに感激したり、眺めにうっとりとしていた。そんな人たちの中にエピファーはいた。彼女は僕を見て、言った。

『来てくれたのね』

うん、と答える前に、プラトンが割り込んだ。

『俺も来てしまった！　奴がどうしても一緒にってしつこくてな』

……違うだろ。

『やっぱり俺より奴の方が好きなのか？』

エピファーは笑顔を崩さず、プラトンに

『どうしたのプラトン？　二人とも大切なお友達よ』とだけ答えた。さすがだ。

『ずるい答えだなあ。で、何の用なの？』

エピファーが急に声のトーンを落とした。

『私……ごめん。うまく言えそうにない』

プラトンが茶化すが、エピファーの悲しそうな目は変わらない。

『どうする？　エピファーが泣いてる！』

彼女をなぐさめなくては！　そこでオリハルコンの飾りを手渡すと、彼女の涙が止まった。

『あのね……つらいことや悲しいことがたくさんあっても、あなた……たちがいてくれる。きっと私のことを心配してくれる人……。そんなことを考えると、少し気分が晴れて、頑張ろうって気持ちになれる。いつもはそうなの。でも今日はダメだった。考えただけじゃダメだった。何でもいいからお話ししたいって思ったの。だから会いたかった』

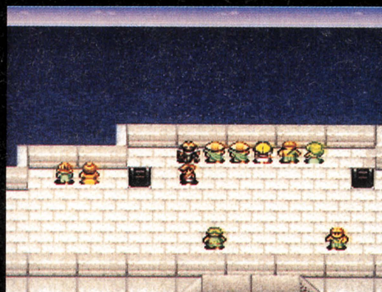
…………。

『それなのにごめんネ。泣いたりして』

『ふーん、そんなことなら俺はいつでも会うぞ』いつものごとく、プラトンが茶化す。いや、彼にとっては真面目な答えのようだ。

『そうだ！　ここに記念の落書きを残そうぜ！　永遠の友情のあかしとしてさ』（※５）

彼の粋（いき）なアイデアで、僕たちは城壁に三人の友情を永遠（※６）に残す印を書いた。僕らは永遠ではないけれど、僕らの友情の印は永遠なんだ……。



■4：アトラス様

ここの場面で老人が、アトランティスの建国と神アトラスについて詳しく語る。一方で哲学者プラトンが示すところのアトランティスの話によれば、初代の王の名前がアトラスだとされている。どちらにしても、アトランティスは、「アトラスの（もの）」という意味であるには違いない。

■5：友情のあかしとして

この場面で、城壁に好きなメッセージを残すことができる。どんな言葉を書いてもいっこうに差し支えないが、このシーン自体は決して忘れないでほしい。後でこの言葉を確かめることになるのだから……。



←どんなメッセージでも残せるゾ。素敵な言葉を残しておこう

■6：永遠

単に時間的な「永久」とは違った意味あいを持つ、不思議な言葉。『IV』ではあちこちでこの言葉を聞くことができるだろう。プレイの中で、この言葉の真の意味をプレイヤー自身が見つけだしてほしい。



エピファーの顔からは恐怖という二文字が浮かび上がっていた。兵士がいない階段を使って下に降りるが、すでに広場には誰一人いなくなっていた。大変だ！　一刻も早く伝えなきゃ！

雨の中を急いで街に戻ってみたが、彼ら兵士たちはすでに街中へも侵攻していた。噴水の周りには何人もの人が倒れている。声をかけても返事がない。あちこちに散らばっている謎の兵士は、ただただ「ぐへへー殺しにいくぞ」と繰り返すばかり（※８）。

ああ、なんてことだ。ついさっきまで幸せそのものだったこの街は、恐怖と殺りくと悲鳴で覆い尽くされてしまったのだ。アトランティスの平和をたたえていた市役所も、今や侵略者の魔の手で墓場と化していた。

そうだ、アールモア先生は？　先生ならきっと何かいい方法を思いついてくれるかも？　学校に戻ってみると、そこは臨時病院になっていた。さらに先生は、無傷の生徒を集めているという。先生の元に行かなきゃ…

『恐いよぉ……』

『むごいのぉ』

『ねぇ僕たちどうなるの？』

『アトランティスの知恵と勇気も、あの兵士どもには通じないのか……』

学校の中に避難した人々は、口々に恐怖を語っていた。僕たちはどうなるんだろう？　プラトンは無事だろうか？



（3）襲　来

「ドンッ！」

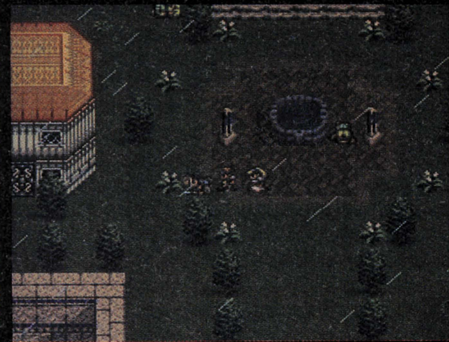
プラトンが先に帰ったあとの、僕とエピファーの幸せで静寂なひとときは、突然の大音響と振動で終わりをつげた。

『何かしら？』

展望台にいた人たちはみな、あまりの高さに吸い込まれそうな感覚に気をつけながら、下をのぞき込んでいた。はるか彼方にある地上の世界では、何度かの振動の後、とんでもないことが起きようとしていた。

爆発音と共に城壁の一部が破られる。そしてそこから現れたのは、見たこともない軍艦。軍艦は次々に陸地に横付けされ、その中からは無数の兵士がおたけびを挙げて上陸してくる（※７）。天気もいつのまにか、これからの出来事を暗示するかのごとく、雷雨に変わっていた。

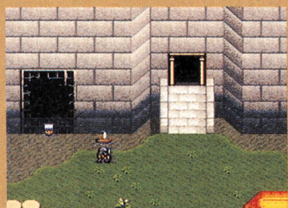
『あの船は？　恐いわ、早く街へ戻りましょう！』



■７：無数の兵士が～

その時は知るべくもないが、彼らはギリシアの兵である。その昔、大神ゼウスがアトラスに嫌がらせをするために送り込んだ兵たちが、またやってきたのだ。

以前は彼らを防いだ防壁も、今回は役に立たなかったのである。



←水の取り込み口に爆薬をしかけ、彼らはやってきた！

■８：「ぐへへー殺しにいくぞー」

元々ギリシア兵が野蛮だからなのか、あるいはゼウスに操られているからなのか、アトランティスに侵攻してきたギリシア兵たちは、ただこのセリフを繰り返すのみである。ただし、彼らに話しかけても戦闘にはならないので安心してよい。

(4) アールモアの決意

『こっちにこいよ／』

教室に上がるなり、プラトンはいつになく真面目な顔と声で僕らを呼んだ。教壇の前にはクラスメイトたちと……そしてアールモア先生が。

『私たち、どうなるんですか？』

たまらなくなった生徒が先生に問いかける。

『君たちの力を貸してくれますか？　アトランティスのために』

もちろん／　僕をはじめ、すべての生徒が間髪入れずに答えた。それを見た先生は後についてくるように指図する。

『では私についてきなさい／　アトランティスの知恵と知識が野蛮な兵士どもに負けるはずがありません／』

先生の、今まで一度も聞いたことがないくらいに力強い言葉に、みんなが勇気づけられた。僕らでもアトランティスを救うことができるんだ。今は先生を信じるしかないんだ。

地下で武器を受け取り、装備をして（※9）僕とエピファーは、秘密の地下道に入った。

地下道には、すでに兵隊たちの手が回っていた。あちこちに兵が照らす明かりが見える。

『あの明かりに触れると見つかるぞ／』（※10）僕はエピファーの手をしっかりと握り、けっして離ればなれにならないよう、そして兵隊に見つからないように出口を目指した。鼻が曲がるような臭気と、見つかるかもしれないという恐怖心で、僕は心底恐かった。でも、エピファーはもっと恐かったに違いない。握った手からは、彼女の震えが伝わってきた。男の僕がしっかりしなくては、彼女は恐さで一歩も歩けなくなってしまうかもしれない。

ようやくのことで地下道を抜け、外に出たが、兵士たちの追撃の手は休むことを知らなかった。

『うひゃひゃー殺すぞ～／　皆殺しだ～／　アトランティス人はっけ～ん／』

逃げまどう僕らの前に立ちはだかったのは、剛強な兵士たちだった。彼らにかなうはずもなく、親友のローテが倒れる（※11）。

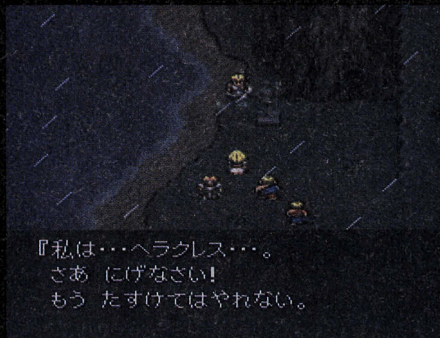
『やめろ／　この戦いは間違っている／』

いきなり謎の男が現れた。そしてあっと言う間に兵士たちをなで斬りしてしまう。僕らの問には何も答えず、男は別れ際に、自分はヘラクレス（※12）だ、とだけ告げてくれた。彼のおかげで危機は脱したが、ローテが……

力尽き、息絶えるローテを見て、エピファーは泣き崩れてしまった。僕は天を見上げ、心の底から喉が壊れんばかりの大声で叫んだ。

『何でこんな目にあわなくちゃいけないんだ／』

天は答えず、ただ雨を降らすばかりだった。





PRE STORY

■9：装備をして

地下室には、宝箱が八つ用意されており、それぞれ武器や防具が入っている。他の生徒はすでに装備を終えているから、遠慮無くすべての武具を取ってかまわない。取り終えたらコマンドで「いちばん／」を選び、もっとも有効な武具を装備するようにしよう。

■10：『あの明かりに触れると見つかるぞ／』

地下ではギリシア兵が明かりを照らして、逃げ出すアトランティス人たちを探している。彼らの明かりに照らされてしまうと、戦闘を強要されるのだ。ここで戦っても何の意味もないので、できるだけ戦闘を避けられるよう、明かりを避けて通ろう。

■11：ローテが倒れる

ここの戦闘は、いわばイベントのようなものなので、彼を救うこと（あるいは単独で戦闘に勝つこと）は不可能である。残念ながら彼の死は、運命と思ってあきらめるしかない。

■12：ヘラクレス

ゲームのタイトルにもその名を表し、シリーズ中何度も登場した英雄。大神ゼウスと美人にして人妻のアルクメーネーの間に生まれた、半人間・半神の男。人間の優しさ、弱さと、神の強さを合わせ持つ者。ゲーム中でも非常に頼りになる存在として描かれているのだ。

（5）オリハルコン鉱山

ローテのなきがらを残し、僕らはオリハルコン鉱山を目指した。だが中にも兵士たちは攻め込んで来ていた。機械室を占拠した兵士たちを倒すため、次々に飛び込んでいく僕のクラスメイトたち。複数の叫び、怒号、うめき声が聞こえ、何も音がしなくなった時、兵士たちは一人残らず息絶えていた。たくさんのクラスメイトと共に……

『ああ、なんてことだ……私の大切な教え子たち……アトランティスの子供たち……』

先生は大声で泣き叫んだ。そして、

『残った君たちの責任は重大です。死んでいった彼らのためにも生き延びるのです！』

そう叫び、僕らに鉱山の一番奥にある自分の研究室に行くよう命じた。

鉱山内はいくつものエレベーターで行きかうことができる、複雑な迷宮になっていた。しかもフォノンラットやステュクスのような魔物がはびこっていたのだ（※13）。

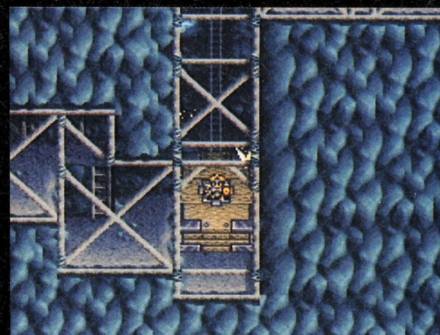
ようやく鉱山の一番奥にある、先生の研究室にたどり着いたが、その手前の部屋からは不思議な声が聞こえてきた。だが扉は開かない。

『アールモア？　ダレナノ？　……ソコニイルノハダレ？』

あの声はいったい……？

研究室には無数のオリハルコン製の箱が並んでいた。そしてしばらくすると先生がやってきた。どうやらここまでこれたのは僕たちだけだったらしい（※14）。





椅子に座った僕たちに、先生はとても恐ろしいことを話してくれた。先生のいいなづけであるエピファーのお姉さんが生き返ったというのだ！　姿は変わってしまったものの……

『分かったわ！　さっきの部屋ね！　隣の部屋にいるのね！』

姉のことを聞き、僕らの制止を振り切って、エピファーは部屋を出て行った。追いかけようとした刹那、　ドカーン！

耳をつんざくような轟音とともに大規模な陥没が起き、研究室はムチャクチャになってしまい、入り口も閉ざされた。エピファーは……

『俺はヤダ！　こんな死に方はイヤだよ！』

泣き叫ぶプラトンが、抜け穴を見つけたのはそれからしばらくしてだった。エピファーのことは気になるが、もう手は届かない。どんなに頑張ってみても、彼女は扉の彼方……。

僕は彼女からもらった手紙をぎゅっと握りしめ、彼女の手の温もりを想いだし、プラトンや先生の後に続いて穴をくぐり抜けた。

■13：はびこっていたのだ

オリハルコン鉱山内では、ランダムに敵と遭遇して戦闘をする羽目になる。経験値が得られるわけでもなく、何の得にもならないので、さっさとかたつけてしまおう。エピファーの「いのり」を毎ターン欠かさずに続けていれば、たいていの戦闘に勝つことが可能だ。



←立ち向かってくるモンスターも大したことはない

■14：僕たちだけだった

オリハルコン鉱山に入る時にはあれだけクラスメイトがいたのに、先生の研究室にはプレイヤーのパーティーしかたどり着けなかったということになる。

残りの生徒たちは皆、鉱山内のモンスターたちに食べられてしまったのだろうか……。気になるところではある。





（6） 運命というもの

穴の中には、大きなオリハルコン製の箱があった。先生がそれを開けると、まばゆいばかりの光と共に、それこそ無数の魔物が飛び出してきた！ その魔物のうちの一体は先生に吸い込まれたようにも見えた。

『もしやこれは話に聞くパンドラの箱（※15）……。いや、それよりも今はこの箱がオリハルコンで作られていることが重要です』

慌てるプラトンに、先生はあくまでも冷静に答えた。そして先生は……

ボキャッ！ ボカッ！

いきなり先生が僕らに殴りかかってきた！

『許して下さい。これは必要なことなのです。やがて分かるときがくるでしょう』

薄れゆく意識の中で、僕は、僕とプラトンがあのオリハルコンの箱の中に入れられようとしている自分が分かった。

『君たちはまもなく死んでしまうでしょう。しかしそれが永遠の始まり！ 傷の痛み、心の痛み、すべては永遠を得るための代償なのです』

……意識は薄れ、そこで記憶は途切れた…………………

『……というわけさ。いろいろ大変だったねぇ。同情するよ』（※16）



目の前にいる、アトロポス・モイライ（※17）は言った。記憶を失い、身体も失った僕に、生きている時の記憶を返してくれたのだ。だが、今の姿は犬っころ。しゃべろうとしても「ワンワン！」としか声に出せない（※18)。

『私はアンタに頼みがある。私たちモイライは人間の運命を管理している。運命は糸の形をしていて、私たちはその糸を紡いだり切ったりしているんだよ。ところが、運命の糸がそう遠くない未来に全部無くなってしまうんだ！』

糸が無くなる……？

『……てことは人間はみんな死んでしまってだーれもいなくなるってことだよ！』

『そこでアンタの出番だ。運命の糸が無くなってしまう原因を探り出しておくれ。そして糸を取り戻しておくれ』

僕の目の前にいるおしゃべりな神は、そう頼み込んだ。

僕はどうしたらいいんだろう……。

『さぁ、アンタの旅の始まりだよ！』

それだけ言って、モイライは姿を消した。僕は僕なりに考えなくちゃいけないようだ。世界の人びとの運命の糸を取り戻すために。

PRE STORY

■15：パンドラの箱

大神ゼウスが、人間のわざわいや罪のすべてを入れて渡したとされる箱のこと。この箱を開けてしまったことにより、人間界は己が罪に満たされてしまうようになる。ちなみにパンドラとは、神が最初に作り上げた女性の名前でもあるのだ。

■16：同情するよ

モイライがこのセリフを言う前に、ゲーム上の操作方法についていくつか手ほどきをしてくれる。同じ方向に二度連続して「ぐっぐっ」と押すことで、高いところから落ちることができるということや、不死身の身体を与えられたなど、ゲーム特有のシステムについてである。

■17：アトロポス・モイライ

人間が生きていくために必要な「運命の糸」の管理役を果たす姉妹の神々の一人。運命の糸を切る役目も持つ。他に人間に運命の糸を与えるラケシス・モイライと、運命の糸を紡ぐクロートー・モイライがいる。自分たちが管理している人間たちのことを愛し、主人公に事件の解決を依頼する。

■18：「ワンワン！」としか声に出せない

今現在、主人公は犬の身体を借りているので、表向きは「ワン」としか話せないわけだ。もちろん犬同士や他の動物となら会話を成立させることはできる。ちゃんと「ワン」と聞こえるところが嬉しい。

主要人物紹介

実に個性的な人々が山のように登場する『IV』だが、まずはじめに定石通り、主要人物を紹介しておこう。この5人はみな、プレストーリーですでに登場済みだ。

主人公＝プレイヤー

プレイヤーが成り代わるキャラクター。アトランティスに住む17歳の少年で、性格は比較的無口な方。剣術の腕はかなりのものがあり、剣術大会で優勝している。額に巻いている青いバンドが、優勝のしるしでもある。

一言で表すのなら冷静沈着という感のある人物だが、まったく正反対の性格を持つプラトンとはなぜか馬があう。

名前は、プレイヤーが自由につけられる。自分がもっとも感情移入しやすい名前をつけ、プレイに望むのが一番だ。

プラトン

主人公と同じ学校に通う同級生で、無二の親友でもある。小柄でおしゃべりと、主人公とはまったく正反対の性格・容貌(ようぼう)を持つ。趣味は読書。

同級生であり、アトランティス内の話題の女の子エピファーに気を寄せているが、同時に彼女が主人公に恋心を持つことも知っている。その上でアタックを続けるあたり、かなり図太い精神を持っているといえよう。

アールモア先生

主人公やプラトン、エピファーが通う学校の先生。豊富な知識と温厚な性格、そして愛敬のある体型で、皆から慕われている。

今は亡きエピファーの姉といいなづけの関係にあった。彼女の死をきっかけに、オリハルコンと不死の研究をはじめるようになるが……

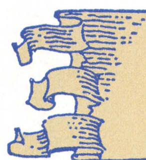
エピファー

主人公やプラトンと同じ学校に通う、同級生の女の子。学校内のヒロイン的存在。その美貌としとやかさについては学校のみならず、アトランティス中に広まっているらしい。彼女の動向はあちこちの噂にもなる。

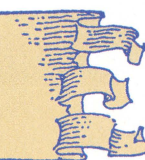
プラトンから好意を持たれているが、当の本人はどうやら主人公に気があるらしい。展望台のメモの件といい、その展望台での台詞(せりふ)回しといい、微妙な心境を持つ乙女の気持ちが如実(にょじつ)に現れている。

ヘラクレス

シリーズ共通のタイトルにも使われている、神と人間の両方の能力を持つ英雄。歳を取らないので、見た目が若い。たぐい希なる勇気と腕力、そして誰にも負けない正義感と直線的な思考で、いつも人間の味方となって活躍する。ただしプラトンは、ヘラクレスのことを嫌っているようだ。



システム of『ヘラクレスの栄光IV』



『IV』には、トランスファーシステムをはじめ、興味をそそられるシステムが満載。それらについて一つ一つチェックをしよう。

珍妙神秘な乗り移り術〜トランスファーシステム

ピカリと光れば乗り移りOK!

『IV』最大の特徴が、このトランスファーシステム。プレストーリーからも分かる通り、主人公は精神のみの存在で身体を持っていない（自分の身体はオリハルコンの箱の中だ！）。このままでは剣も持てず防具も着れず、魔法も使えない。霊魂のようにただようだけなんてお話にならない。

そこでモイライが授けてくれたのが、この「乗り移り（トランスファー）」能力。主人公は旅の過程で実に数多くの人たちとの出会いを体験するが、それらの人の中には、精神的な波長が一致する人がいる。これらの人と会話をすると、画面が〝ピカリ〟と光るのだ。そして一度会話をすれば、その人は乗り移りができる人の一覧に登録される。

こういう人に一度出会えば、あとはいつでもどこでも、その人の身体を借りたまま旅を続けられるのである。まさに言葉通り、その人の身体に「乗り移る」のだ。

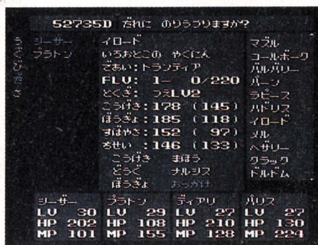


↑話しかけた時にピカリと光れば、その人とは波長が合っているということだ

もちろん乗り移っている間は、主人公たちの特徴である「不老不死」の体質はそのまま受け継がれるし、乗り移った人が元から持っている能力を何倍にも高めて使うことができる。その能力は個人によって多種多様のため、このシステムは感覚的に職業の変更に近いものがある。例えるのなら、『ファイナル・ファンタジーV』のジョブシステムといった感じだろうか。

乗り移りができる身体は全部で100体以上（プラトンは動物系には乗り移れない）。波長のあう人物を探しだすだけでも楽しい旅ができるに違いない。

↓そうすれば乗り移りリストにその人の名が付け加わる。自由自在に乗り移れるぞ





↑乗り移るとその人の人生の一部を体験することに。こーんなことだってできるのだ

ステータス画面〜PART I

名前と特徴

その人物の名前と、どんな特徴か、さらにはその人と出会った場所が表示されるのだ。

フィットネスレベル

その人物との相性。戦闘でフィットネスポイントを稼ぐことで上昇する。

D だれに のりうつります
タント
とっても じゅうな ノライ
であい：モイライしんでん
FLV: 10-PERFEC
とくぎ： ツメLV1
こうげき：239 (145
ぼうぎょ：233 (118
すばやさ：425 (97
ちせい ：162 (133
こうげき かみつく
どうぐ たいあたり
ぼうぎょ とおぼえ
プラトン LV 29 HP 108 MP 155
ディアリ LV 27 HP 210 MP 128

パラメータ

（ ）内は精神本来の値で、左の値は乗り移りで高められた値。高い方が強いぞ。

コマンド

左は共通の攻撃コマンド。右はそのキャラだけが持つ特殊な攻撃コマンドだ。

ステータス画面〜PART II

ステータス画面を表示している時に、十字キーを右に押していくと、この画面が表示される。簡単な能力表になっているので、下の説明を読みながら、乗り移りの参考にしよう。

52735D だれに のりうつりますか？

コールボーク	きらわれものの おやくにん	5- 8/324	むちLV2	まほう	むちしばり	わいろ
バルバリー	あらくれものの ふなのり	2- 88/207	やりLV2	まほう	さけのみ	なげやり
パーン	もりの かみさま	1- 0/ 36	ツメLV2	さんだんげり	ふえふき	ふきや
ラピース	トランティアの だっそうへい	1- 0/ 20	けんLV2	まほう	だっそう	
ハドリス	トランティアの へいし	4- 32/150	オノLV2	まほう	えんぐん	からたけわり
イロード	いろおとこの やくにん	1- 0/220	つえLV2	まほう	ナルシス	おっかけ
メル	ふしぎしょうじょ	1-300/600	ゆみLV2	まほう	ラルリルラ	シャラーラ
ヘザリー	てんきを あてる おばあさん	1- 0/900	むちLV2	まほう	てんきよほう	むちむちむち
クラック	もみもみおじさん	1- 0/ 16	ツメLV2	まほう	しあつ	マッサージ
ドルドム	さんちちょくそう やさいうり	1- 0/ 63	けんLV2	まほう	おおごえ	やさいぶくろ

キャラクタのプロフィール

各自のプロフィールをここで知ることができる。会話をしただけでは分からない、その人の背景が分かるだろう。ここを参考にしないと、体験できないイベントもある……かもよ。

レベルと経験値

左から順に、現在のフィットネスレベル、現在の経験値、次のフィットネスレベルまでに必要な経験値を表している。一番右の値が大きいほど、一般には相性が悪いということになる。

得意な武器とレベル

各自がもっとも得意とする武器と、その武器レベル。ここに表示されている武器を装備することで、そのキャラは最大の攻撃力を発揮する。なおこの武器レベルは固定のものである。

キャラ特有のコマンド

各キャラが独自に使える攻撃コマンド。フィットネスレベルが上がらないと使えないものもあり、現在使用不可能なものについては、暗く表示されている。実に多種多様だぞ。

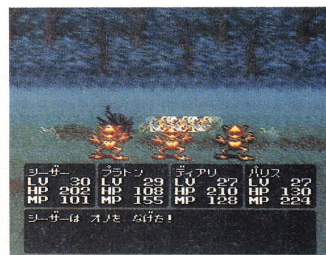
乗り移ると何がおきる？

最大かつ特徴的なシステムであるトランスファーがどんなものか、その仕組みはだいたい分かったはずだ。では乗り移りで具体的に何ができるのか、いくつか例を挙げて説明してみよう。

ある人に乗り移るということは、その人の身体、つまり外見で街中や野外を歩くということ。たまに気がつく人もいるけれど、ほとんどの人は主人公が乗り移っているとは気がつかない。もちろん周りの人は、いつものように話しかけてくる。つまりはその人自身の人生を、ほんの一部ではあるけれど、実際に体験できるのである。その人を取りまく環境や対人関係など、楽しめる要素はいくらでもあるぞ。

また、各人が元々持っている個性を、乗り移ることによってグンと高めてくれるということも特筆すべきことだろう。モイライからもらった能力は、ただ乗り移るだけではなく、乗り移っている間はその相手も不死身にし、さらには能力をパワーアップまでしてくれるという、素晴らしいものだったのだ。

この各個人ごとの特殊能力の違いを、戦闘時に敵の性質によって使い分けることは、戦略的で楽しい。



↑特殊コマンドを使って攻撃すれば、思わぬ成果をあげることだってあるゾ

❶戦闘が楽しくなる！

トランスファーシステムは乗り移った人物の個性を最大限に活かすということは先に述べた通りだが、その個性は戦闘の時に最大に発揮される。各キャラによって、その人に乗り移ったときにだけ入力できる特殊コマンドがあり、これを使うと個性豊かな攻撃が行えるのだ。

特殊コマンドは、その人個人の人生に深く関わった内容となっている。たとえば羊のウーウールなら、「メェー」と鳴くことによって眠る代わりにヒットポイントを回復することができるし、指圧が得意なクラックなら、マッサージをしてパーティー全員を回復させることができるのだ。個性豊かな攻撃を楽しもうではないか。



↑戦闘中にいきなり眠りだし、その時の大いびきで敵になんらかのダメージを与えるという、とんでもない特殊コマンドも



←花火細工師の特殊コマンドは花火。花火を打ち上げて敵をやっつけるぞ



←妖精とお友達の人は、妖精を呼び出して敵を攻撃する！効果は絶大だ



←いきなり大声で「んがー！」と叫び、敵を動けなくしてしまう荒技もあるぞ

❷相手の態度が変わる！

乗り移るということは、その人になりきるということ。街の人々のリアクションも、乗り移った相手によって実にさまざまに変わってくる。時には罵声を浴びたり、恐れられたりすることもあるだろう。感動の再会を果たして涙したり、イベントが起きるかもしれないのだ。



←世間話をしている二人。それじゃ、犬になって聞いてみようかしら？



←あらあら。邪魔者扱いされてしまった。ここの人って動物に冷たいのね

例えば、ある特定の人物を捜し求めている人が街にいたとしよう。その「特定の人物」を別の場所で見つけたところ、なんとその人と波長が合ってしまった。そこで、その「特定の人物」に乗り移って街に戻り、捜し求めている人に会話すると……その人は、主人公が乗り移っているとは気がつかず、その人本人だと思ったまま話しはじめるのである。適切に乗り移りを行えば、より深く『IV』を楽しめること請け合いだ。



←ある村での会話。キルガンと話をしたくて家を訪れたものの、彼は仕事で外出中だという。そこでキルガン本人になると……



←あまりにも早い帰宅で、キルガンの妻もびっくり。こんなふうに、乗り移る人物によってリアクションが変わる場合がいろいろあるぞ



←脱走兵を探している兵士と出会う。この後、脱走兵自身に乗り移って彼に話しかけてみると……ちょっとしたイベントがあるぞ


↑トランスファーは誰にだって、どこででも、そしていつでもできる。この図のように愛らしい羊から、いかつい親父にだって、一瞬のうちの乗り移ることが可能なのだ

ヘラクレスだよ全員集合！

トランスファー可能なキャラ大紹介

揃いも揃った105人

『IV』に登場する主な人物が全員集合すると右の図のようになる。総計105人にもなる。実に壮観だ。これらの人物の中で、果たして何人乗り移ることができるのか……それはプレイして自分で確かめてみよう。今回紹介するのは、序盤に登場し、乗り移れる人物たちだ。

君は何人見つけるか？





ネドル
行方不明だったきこり。記憶喪失のプラトンが乗り移っていた。イマンドラでは「ネドル」＝「プラトン」である



ペテルス
ペテルスの家で、腹を壊していた。見た限りは半袖のようだが、あんな北国で寒くないのだろうか？



キルガン
イマンドラの木こりたちの総元締めともいえる親方。一人娘を可愛がるあまり、ちょっと心配症のようである



ターニア
イマンドラに腰を落ちつけようとしている旅の青年剣士。どうやら旅先でいろいろとあったようだか……



ポプリ
デメーテル神殿の巫女さん。ムチを攻撃に使うところから、少々タカビーで女王さまみたいな女性なのだろうか？



ケイローン
北国の山の奥に、俗世界から離れる目的で暮らしているケンタウロスの長老。見つかりにくい所にいるので注意



アーモ
北国の山に、ひっそりと暮らしている引退した女海賊。彼女の現役時代の知り合いと別の場所で出会えるかも……



ティーナス
テルマで出会える、妖精の姿をみることができる数少ない人間の一人。その能力ゆえに、他の村人からは嫌われている



ゼピュロ
テルマの森で出会える、風の精霊。ミリートと一緒に「迷子ごっこ」という、はた迷惑な遊びをしている



ミリート
テルマの森で出会える、木の精霊。ゼピュロと一緒に「迷子ごっこ」をしている。困った精霊たちである



クローヌ
ヘルメス神殿の巫女。槍の取扱いになれているらしい。巫女さんも戦う時があるのだろうか？



マズル
船大工のお頭。弟子思いの人らしく、弟子たちがおかしくなってしまったのを見て、嘆いていた



バルバリー
荒くれ者の船乗り。さる港で自分の船を飾りだらけにされてしまい、困り果てている。航海の腕は確からしい



バーン
大岩壁に潜んでいる森の神様。神様であるにも関わらず、自分の容貌をとても気にしているようだ



ラピース
戦いが嫌でトランティアを脱走してきた兵士。だが同じ兵士たちからは、好かれていたようである

僕たちも忘れないでネ！

コールボーク



頭がヒマワリハゲの、サンタレンのお役人。大岩壁に潜んでいる魔物退治を主人公たちに依頼してくる。
俗に言う「権力をかさにきたイヤな役人」の代表のような人間で、街の人たちもひそかに彼のことを嫌っている。彼の兄弟が別の街で同じように役人をしているとの噂もある。

ウーウール

ふわふわの毛をした、とっても温かそうなひつじさん。ウール100%の服を着ているのだから当然といえば当然だが。
彼はペテルスが連れてきた羊のリーダー格をつとめている。また、のんびりとした生活を好んでいる。
「ユルユルと暮らしたい」ようだ。



イドール

イマンドラーの怠け者で、村の外れに穴を掘って暮らし、昼間は寝てばかりいる。だが彼が怠け者になったのは、他人を傷つけないとの考えからのもの。元来怠けグセがあったわけではない。キルガンの娘に恋心をいだいているようだ。



タント

ゲーム開始直後、主人公が乗り移っている身体。恋人（恋犬?）は乗り移っていることに気がついたようだが……
可愛い容姿をしているが、戦闘にはあまり向かない。戦いには使えない身体だろう。街中で話しかけると「ワン」と鳴くのが、また可愛くてよい。



バイタリー



英雄を夢見ているテルマの13歳の少年。もっとも、その夢を信じているのは彼自身と、彼の弟だけである。
剣の技に結構長けており、成長させればかなり使えるキャラとなる。プレイヤーの使い方次第では、彼の夢は夢でなく、現実のものになりそうだ。

魔法少女メル

魔法が使えるという、不思議な能力を持つ5歳の女の子。母親はこの子を王様に仕えさせようとしている。「魔法少女」というと、どこぞの少女向け漫画のようで頼りなく聞こえるが、実際には彼女が使う魔法は、かなりの威力を発揮する。





ハドリス
トランティアの兵士。扉を固く警護しているが、彼自身に乗り移ってしまえばそんなものは無意味である



イロード
トランティアの役人一の（自称）色男。仕事場にまで取りまきが現れて黄色い声援を挙げている。本当に美男子のようだ



ヘザリー
天気を当てるおばあさん。当時、天候を予想する仕事は需要があったらしく、あちこちで似た職についている人がいる



クラック
「指圧の心は母心」ではないが、トランティアで住民たちにマッサージをして歩くおじさん。風呂場が常駐場所だ



ドルドム
トランティアまで野菜を売りにきている、行商のおじさん。その威勢のよさは、台詞だけでなく声の大きさからも分かる



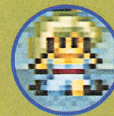
サリア
王様の召使いの一人だが、その容姿のよさから寵愛され、個室まで与えられている。兵士たちにとっての憧れの的



ロブ
自他共に認めるシケたコソどろ。トランティアの牢屋に閉じこめられている。暗殺屋キールに関する情報を持っている



キール
暗殺専門の兵士。王の命に従い、数々の人の命を奪ってきた。本人はもう人殺しはしたくないらしいが……



ヒッカリ
トランティアの王様の支援の元、地下室で日夜研究を続ける発明博士。自称美人だが、同時に変わり者でもある



エリール
秘密の施設のかなり奥の方で働いている、アールモアの助手。母親も城の地下室で仕事をしている



ソル
アポロン神殿の巫女。巫女らしく、弓の技術に長けている。旅をすることに憧れをいだいているようだ



マーリス
海の神、ポセイドンの神殿の巫女。槍の使い手でもある。神殿が人里離れた場所にあるせいか、人恋しいようだ

死んでも死なない(?)不死身の体であちこちをかけめぐれ!

今回も主人公は不死身なのだ

『III』でユーザーをあっと言わせた、「主人公は不死身」という設定は、今作『IV』でもそのまま引き継がれている。つまり、前作で『ヘラクレス』シリーズ名物にまでなったといえる「高いところからの飛び降り」は、今回も健在というわけだ。

ただ単に高所からの飛び降りだけでなく、イベント的に飛び降りなければいけない場合もあるし、飛び降りをしなければ到達できない場所もある。一種のテクニックとして、使いこなす必要があるだろう。

テクニックといってもやり方は簡単。飛び降りれる場所に立ち、二回落ちる方向に十字キーを押すだけでOKだ。何度落ちてもタダだし、ヒットポイントが減ることもないから、好きなだけ落下感を体験し、壮快(そうかい)(?)な気分になろう。

なお、普通(=不死身でない)人がパーティーに入っている時は飛び降りはできない。当然だよね。



↑普通ならとてもいけないような場所も、飛び降りをうまく使えば到達できる。宝箱のためなら高いところからでもへっちゃらさ



↑主人公たちの他にも、高いところから飛び降りても平気な人がいるらしい。やはり不死身なのだろうか?あるいは何か特殊なアイテムでも装備しているのか?



↑パーティーの中に不死身でない人がいると、飛び降りはできない。そのまま飛び降りると、その人が死んでしまうからだ。当然のことなんだけどね

こんな高い所から?



↑橋が壊れて先に進めない……え?　ここから飛び降りるの?　こんなに高いところから?　大丈夫なのかなぁ

ヒュー



ホッ……生きてる!



↑あんなに高いところから落ちたのに、けが一つなくピンピンしている。まさに不死身の冒険者たちだったりする

SYSTEMS

パターンの数は無限大! かけ声&悲鳴エディターだ!!

自由自在にかけ声がつくれるぞ

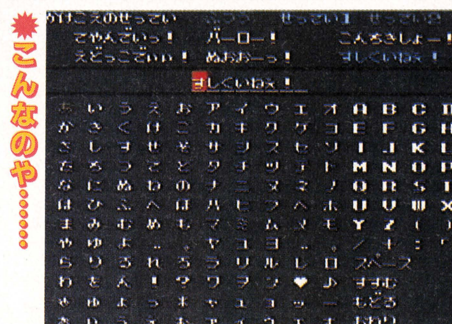
前作でも攻撃する時のかけ声やダメージを受けた時の悲鳴のバリエーションの多さは注目モノだったが、『IV』ではなんとそれらの声を、プレイヤーが自由自在に作り、ゲーム中に使うことができるのだ。

使える文字は、平仮名やカタカナの他に、アルファベットや多少の記号。「えいっ!」や「やぁっ!」のようなごくありふれたかけ声だけでなく、「どはぁぁぁあっ!」「びしぃぃぃぃっ!」のような迫力あるもの、「しぇーっ」「くたばるでやんすー」のようなふざけたもの、そして「VOSHHH」や「GOYAAA」のようにアメコミ調のも作れるぞ。



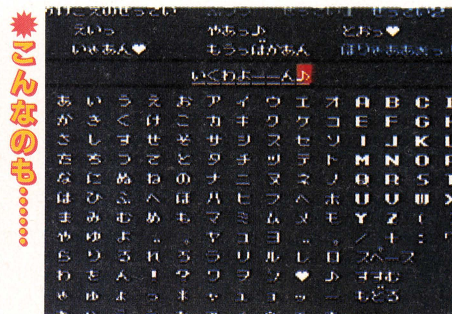
↑戦闘中以外の時にスタートボタンを押して、オプションコマンドを使ってかけ声や悲鳴を作成する。どんなのを作ろうか?

こんなのや……



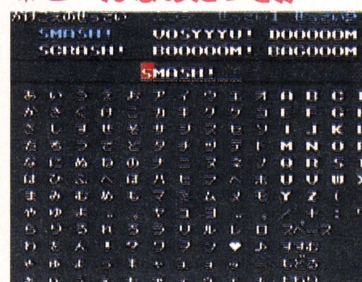
↑生粋の江戸っ子になったつもりで作ったかけ声。「てやんでぃっ!」や「えどっこでぃぃ!」が味を出しているね(?)。「すしくいねぇ!」はご愛敬

こんなのも……



↑女言葉……もとい主人公は男だからオカマ言葉のかけ声。「いくわよーん」とか「やぁっ」といったかけ声だと、戦闘意欲が薄れてしまいそうだ

こ〜んなのだって!!



↑アルファベットを使って、アメコミに出てくる効果音調のかけ声まで作れてしまう。なんかちょっと違和感を感じるかもしれないけど、迫力はありそうだ

かっこいいぞォ!



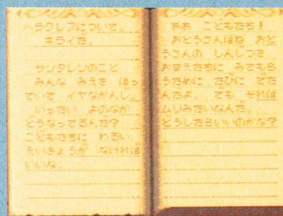
他にも面白い機能が盛りだくさんなのだ!

『ヘラクレスの栄光』おなじみの日記だ

前作でプレイヤーの失笑を買うと共に、奇抜なアイディアとして賞賛された、仲間の日記を読むシステムが、『IV』でも採用されたぞ。今回日記を書くのは、主人公の無二の親友であり、苦楽を共にするプラトン。話が進むにつれて次々に書き込まれる日記を読み、話の流れをつかむのもいいだろうし、何かヒントを求めてみることもできそうだ。

また、日記の他に前作にも登場した「神話辞典」、さらには遭遇したモンスターの情報が書き込まれる「魔物辞典」も登場するぞ。

プラトンの日記

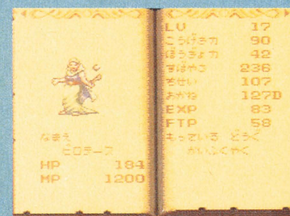


↑ストーリーの進行に沿って書き込まれる。プラトンの物の見方から状況を判断することもあるし、前のページも読めるのでストーリーの流れも把握しやすい

神話辞典

↓前作でも好評だった神話辞典も、ストーリーの後半になって手に入る。ゲームの背景にも使われているギリシア神話について学ぶことができるぞ

魔物辞典



↑戦った相手のデータだけが記載される魔物辞典。この魔物辞典の空欄を埋めるためだけに街を転々として、戦いを続ける日々を送るのもまた面白いだろう

種を植えて花を咲かせよう

敵を倒した時や、街の中で買い物をして、いろいろな形の種を手に入れることがある。この種はそのまま使用するのではなく、特定の場所に植えて、育てるために使う。

種を植えてからしばらくたつと芽が出て花が咲き、そして実をつける。その実は何と、薬草などの薬なのである。殺伐とした戦いの中で、植物を育てる……ほっとするひとときを味わえるだろう。



←フィールド上のあちこちにある種植え場で種をまくと…



↑しばらくして戻ってみると、立派な実ができているのだ!

サウンドをたんのうしよう

文章で表せないのが非常に残念なくらい、『IV』の効果音はよくできている。犬の鳴き声は「ワンワン」と聞こえるし、体の調子を壊した人に話しかけると、「ごろろろろ」と腹が下る音まで耳に入ってきてしまうから驚きだ。

さらにイマンドラでプラトンの子どもが聴かせてくれる歌は感動モノ。メロディーだけでなく、ちゃんと台詞まで聴こえるのだから。



←腹を下している人からは「ごろろろ」という音が



↑ちゃんと歌っているように聴こえるのだ。感激い〜

野外の視点を自由に変更できる

野外における視点の変更ができるのも、『IV』のチェックしたいポイントの一つだ。Bボタンを押しながら十字キーを上下に入れることで、フィールドの見え方を真上のものから、地平線が見えるようなアングルへ、なんと30段階で設定できるのだ。立体感を重視してもいいし、プレイ感覚に重点を置いてもいい。好きな視点を選んでプレイしよう。

真上から……



↑真上から見るとこんな感じになる。立体感はあまりないが、その分操作感覚はよく、距離感もつかみやすい

ほとんど横から……



↑地平線のはるかかなたまで見えるような錯覚にまでおちいってしまう。立体感バツグンだ



←真上と真横の中間から見るとこんな具合になる。これくらいが普通かな

他人の物はとっちゃだめなのだ

街中や家の中にさりげなく配置してある井戸やツボには、いろいろなアイテムが隠してある。だがそれらを盗るのはドロボウと同じ。勝手にそれらのアイテムを盗むと「悪いことをした」としてカウントされてしまう。まあ、悪行の数がカウントされたからといって特に不利になることはないから、良心が痛まない人はアイテムを取りまくるのもいいだろう。しかし、プラトンやヘラクレスがいると盗むのを止めるようすすめてくれることだし、できることなら人の物は盗らないようにしようね。



←人の物を盗ろうとすると、同行者に注意される。そりゃそうだよね

SYSTEMS

THE 攻略

——序盤戦完全解析

The glory of Heracles IV

［簡略式 行動フロチャート］

ペテルスの家
腹を壊したペテルスの代わりに、羊を連れてイマンドラへ向かう。



イマンドラ
不老の男プラトンの噂を、彼の家族から聞く。初の武器屋、防具屋。



北国の山
プラトンとの再会。どこにでも行ける「旅の翼」の噂を聞く。



テルマ
「旅の翼」の作り方と、その材料のある場所を聞く。住民は無気力。



テルマの森
魔物「無気力」を倒し、「旅の翼」の材料を入手する。



アトランティス
アトランティスの残骸。英雄ヘラクレスとの出会い・合流。



サンタレン
役人から魔物退治の依頼。住民はみんな見栄っぱり。



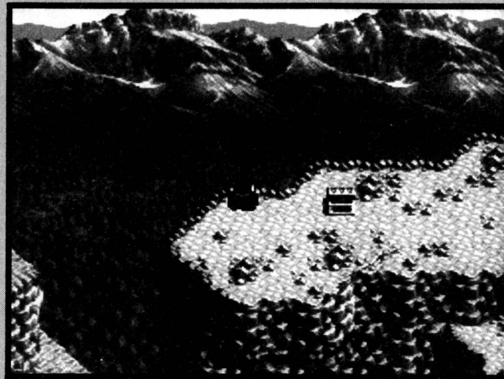
大岩壁
魔物「見栄」を退治。トランティアへの活路を開く。



トランティア
不老不死の王の噂。王のいる研究所の場所を探り出す。



秘密の施設
魔物「不信」を退治。トランティア王はエジプトに向かったとの情報。

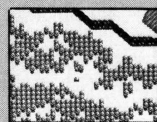


9000年前の過去を探し求めて

平和な日々が続くアトランティスをある日突然襲った悲劇。そしてその悲劇から9000年の時を経て、神の懇願を受けた一人の男が人類の存亡をかけ、不死身の体となって旅だった。彼の前に立ちはだかるのは魔物たちの妨害か、人々のあたたかいぬくもりか、あるいは既知の親友との再会か……人の心の奥底にある"業"との出会いや、魔物との戦いの中で、君は何を見つけるのだろうか？　ここに記したストーリーは物語全体のほんの序盤に過ぎない。そしてこの攻略も、数限りないパターンの一つに過ぎないのだ。真の答えは君たちの心の奥に潜んでいるのだから。

進行状況 :10%

ペテルスの家

新メンバー:ペテルス

羊飼いの家で乗りうつりを初体験

アトロポス・モイライの依頼により、近い将来人間が死滅してしまう原因をつきとめる旅に出ることになった主人公。だが、喜び勇んでモイライ神殿を出ても、自分の体はしょせん犬。はじめからあちこちをうろつき回って敵と戦ってばかりいると、あっと言う間にHPがゼロになること必至。ここは素直に南下して、ペテルスの家に行くのが吉。

ここにはモイライと、セーブをするための守神ヘルメス（の彫像）がいる。まずはセーブをして、それからモイライと話をしよう。乗り移りについて説明してくれる。

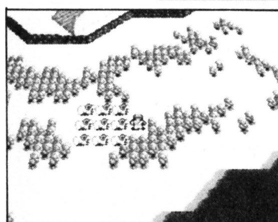
煙突から煙を出す一軒家の中に入ると、羊飼いのペテルスがいる。彼と話すと、ピカッと光るのだ。これが「乗り移りができる人物である」という証拠。早速乗り移って、いろいろ歩き回ってみよう。

囲いの中にいる羊に話しかけてみると、ペテルスの姿では「めぇー」としか言わず、要領を得ない。そこでもう一度タントになって話してみる。すると意味が分かるようになるぞ。

羊さんたちを連れ出したら、まずはセーブ。できれば途中で敵と会わずに（つまり羊さんたちを無事に）イマンドラまで連れて帰るためだ。

36D だれに のりうつりますか?
ペテルス / タント
イマンドラの ひつじかい / ペテルス
であい:ペテルスのいえ
FLV: 1- 0/113
とくぎ: つえLV1
こうげき: 45 (37)
ぼうぎょ: 14 (10)
すばやさ: 18 (11)
ちせい : 15 (20)
こうげき まほう
どうぐ ぶんなぐる
ぼうぎょ
シーザー
LV 2
HP 50
MP 0

↑ペテルスと話した後に一覧表を見てみると、ちゃんと彼の名前が。早速乗り移ってみよう



←ヒツジさんたちを引き連れて、イマンドラまで無事に到着できるだろうか？　すべては運次第

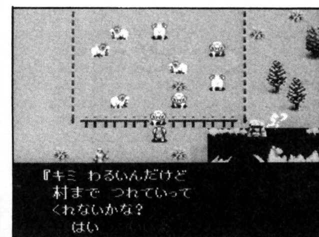
ダイジェスト・ストーリー



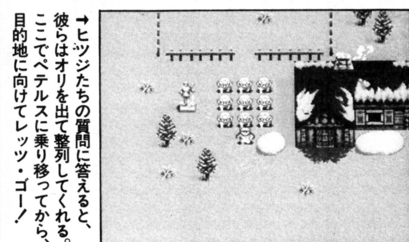
←ペテルスの家でモイライと再会。乗り移りのシステムや、今着ている装備についての説明を聞く。相変わらずおしゃべりだ



→家の中に入ってみるとヒツジ飼いのペテルスが。ところが彼は腹を壊し、とてもじゃないが羊を連れて帰れないらしい



←犬のタントになってヒツジたちに話をすると、ペテルスの代わりにイマンドラまで連れ帰ってほしいと頼んでいることが分かる



→ヒツジたちの質問に答えると、彼らはオリを出て整列してくれる。ここでペテルスに乗り移ってから、目的地に向けてレッツ・ゴー!

シーザー LV 2 HP 50 MP 0
ヒツジさん LV 1 HP 27 MP 0
こうげき メェー・・・
どうぐ メェッ!!
ぼうぎょ メェー!!
かならず ねむらせる
はんい:じぶんいがい

→ヒツジさん自身は多彩な特殊攻撃を持っているが、一度死んでしまうと二度と生き返らない。戦わないのが無難

CHECK! 「ヒツジさん」の能力と運命

ペテルスの家からイマンドラまで、ヒツジさんを無事に連れて帰ると、その頭数に比例した報酬を得ることができる。ダメージを3受ける毎にヒツジさんは1頭ずつ死んでしまうというひ弱さなので、できれば敵と会わずにイマンドラへ駆け込めるまで、何度もセーブとロードを繰り返そう。序盤の180Dは結構大きいゾ。

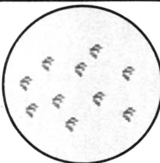
▶フィールド上のモンスターたち◀

ゲームの序盤も序盤、始まったばかりなので大した敵は登場しない。だがペテルスにしろタントにしろ、ひ弱なのに変わりはないので、あまり油断もできない。イマンドラにつくまではHPを回復するすべもないので、できるだけ寄り道せずにイマンドラへ向かうのが一番。経験値稼ぎは後でもできる。

ぶんぶんバチ(LV4)

多少素早いので攻撃が当たりにくい上、場合によっては2度連続して攻撃してくることもある。やっかいな相手

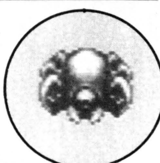
HP:11
MP:7



クモラ(LV3)

少々素早い他は、特に変わった特徴もなく、すぐに倒せるはず。比較的くみしやすい相手といえる

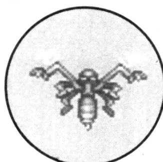
HP:19
MP:7



ティーノス(LV3)

普通の攻撃は大したことはない。血を吸い、ダメージ分を自分のHPとして回復してしまうのに注意

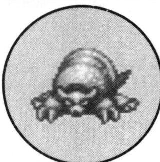
HP:11
MP:7



アルマジロ(LV3)

能力自体は弱い部類だが、丸まって自分の防御力を10倍にする時がある。この時は何もせず静観するのが吉

HP:35
MP:7



ヤマアラシ(LV5)

普通の攻撃の他に、自分のトゲを飛ばして味方全体を攻撃してくるという、やっかいな攻撃方法を持つ。注意せよ

HP:23
MP:7



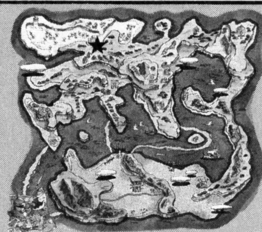
CAPTURE

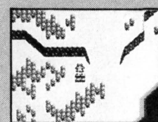
The glory of Hercules IV



進行状況 ■■□□□□□□□□ :20%

イマンドラ





新メンバー：ウーウール、キルガン、イドール、ダーニア

永遠の命を持つ男のいる村

ヒツジさんたちを引き連れて、ようやくイマンドラに到着。人間の姿に乗り移ってから手間賃をもらったら、村の人々に話しかけてみよう。

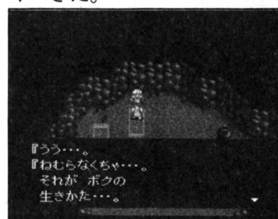
ここにはかつて、全然歳をとらないプラトンという名前の男がいた噂を耳にする。皆が皆気持ち悪がっているが、純粋な心を持つ子供の意見は鋭い。彼らは結局のところ、プラトンのことをうらやましがっているだけなのだ。

プラトンの妻から、彼が記憶喪失におちいっているということ、そして記憶を取り戻すための旅に出たことを聞かされる。彼女からは世界を一望できるアイテムをもらい、プラトンが向かったという山に向かう主人公であった。

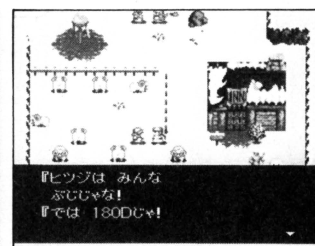
この村では、はじめて本格的な買い物ができる。経験値と金稼ぎをして、装備を充実しておくべきだ。



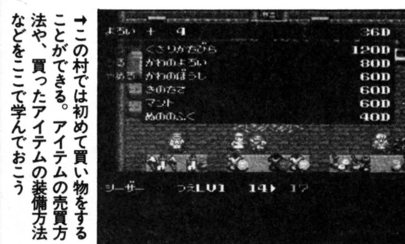
↑大人のあさましい考えも、子供の純な目にはすべてお見通しなのである



←戦いに明け暮れる世の中に対し、自分なりの解答を見つけた男。だが彼も間もなく……



←ヒツジさんたちを無事に連れて、お駄賃をもらう。この時期に180Dは結構大きな収入だ。やったね！これで武器や防具が買える



→この村では初めて買い物をすることができる。アイテムの売買方法や、買ったアイテムの装備方法などをここで学んでおこう



←村にはかつて、何年たっても歳をとらないという変わった人間が住んでいたという。名前はプラトン。ひょっとして……？



→プラトンの妻に出会い、彼の話を聞かせてもらう。手がかりも得て、ますます親友のプラトンとの確証を得たのであった

［イマンドラ・お品書き一覧］

武器屋	
あさひも	85D
きこりのオノ	80D
せいどうのつるぎ	60D
ながやり	60D
ちいさなゆみ	60D
たびのつえ	60D
こどものオノ	50D

宿屋	
宿泊	10D
休憩	5D

防具屋	
くさりかたびら	120D
かわのよろい	80D
かわのぼうし	60D
きのたて	60D
マント	60D
ぬののふく	40D

道具屋	
やくそう	10D
かいふくやく	25D
にんじん	8D
どくけしそう	12D

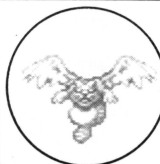
▶フィールド上のモンスターたち◀

次の行き先である北国の山には、当然のことながら宿屋も薬屋もない。厳しい戦いが予想されるので、イマンドラ周辺をうろついて敵と戦い、経験値と金を稼ぎ、装備を充実させて薬草を多めにストックしておこう。ここでの敵は、特に強いわけでもないので、戦いもそれほどつらくはないはずだ

とびねこ（LV6）

素早さが大きいため攻撃が当たりにくいだけでなく、ときどきクリティカルヒットも出してくる

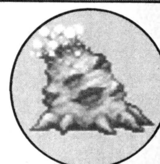
HP:35
MP:4



ひとくいそう（LV5）

花粉攻撃でこちらの素早さを下げるだけでなく、鋭いキバで痛い攻撃もしてくる。ちょっとやっかいな相手

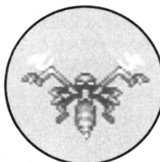
HP:31
MP:4



オキュペイア（LV5）

血を吸ってダメージ分をHPにする攻撃は多少やっかいだが、すぐにザコ扱いになるくらいでしかない敵

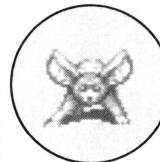
HP:27
MP:4



ハイラット（LV4）

ときどき耳を重ねて防御するしぐさが可愛いが、元々の防御力が低いので焼け石に水程度。ザコだ

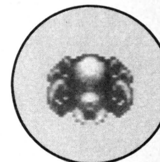
HP:19
MP:11



デスクモラ（LV4）

素早さがちょっと気になるだけで、特に毒攻撃もしてこないし、強いわけでもない。簡単に倒せる敵だ

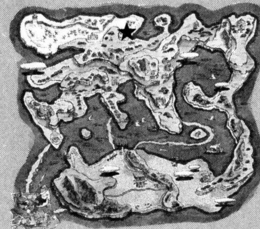
HP:31
MP:19

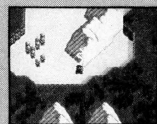


CAPTURE

進行状況 :30%

北国の山





新メンバー：ネドル、アーモ、ケイローン

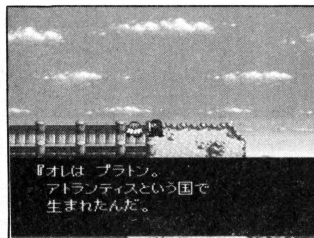
ダイジェスト・ストーリー



←山の入り口に入ると、モイライが飛び降り方を教えてくれる。助言自身はありがたいのだが、本当におしゃべりな神様だこと



←頂上に登ると、橋が壊れていて先に進めず、困っている旅人が。だけど主人公は不死身の体。どんな高いところから落ちても平気さ



←なんと旅人も不死身の体だった。彼は記憶を失っているものの、自分がアトランティス生まれだったことを語ってくれる



←プラトンが記憶を取り戻した後、旅の翼の情報を得る。これを使えば、アトランティスへひとっ飛びに帰れるかもしれない？

9000年の時を超えての友との再会

プラトンが向かった北国の山へ行くと、例のおしゃべり神様モイライが助言をしてくれる。

引退した女海賊や、ケロンタウロスの長老と出会った後、山の頂上に登ると、一人の旅人が橋が壊れた崖のそばで難儀(なんぎ)していた。

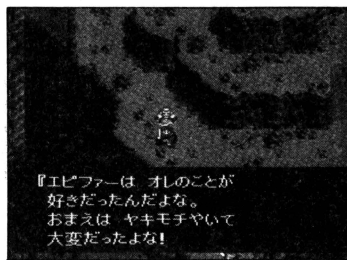
「まさか飛び降りるわけにもいかないし」

だが主人公は不死身。ポーンと崖を飛び降りる。すると、なんとその旅人も後を追って……そして彼も生きていた！ 彼も不死身なのか？

旅人は、イマンドラのプラトンだった。彼は旅の同行を求める。そして山を降りていくうちに、記憶を取り戻していく。彼はやはり、アトランティスで主人公と無二の親友のプラトンだったのだ。パーティーに心強い仲間が加わった。

ケイローン
『ワシは ほこりたかき
ケンタウロスぞくの ケイローン。
『ほうっておいてくれ！

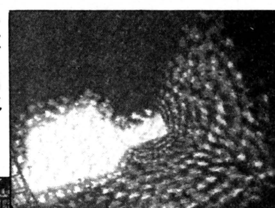
←山の奥底には、ケンタウロス族のケイローンがいる。そういえば前作では、ちょっとした誤解から、主人公たちがこの姿にさせられたこともあったね



←記憶を取り戻しても、相変わらずボケをかますプラトン。ヤキモチを妬いたのは俺じゃなくて、プラトン、お前自身だろうが……

CHECK 音声や映像効果を楽しもう

システム部分の紹介でも触れたけれど、『IV』は視角的にも聴覚的にもプレイヤーを楽しませてくれる。特定のイベント上で高いところから飛び降りると、SFCの回転機能をゴリゴリと使って地上が迫ってくる様子が画面上に映し出され、本当に落ちているような錯覚を覚えさせる。イマンドラではプラトンの子供の一人が、本当に台詞が聴こえてくるかのような歌を見事に歌ってくれる。ちょっとした、けれど心に残る効果があちこちに潜んでいるのである。



→橋が壊れて通れない高い崖から下まで一直線に降下！ 降下音と共に回る画面は、本当に落ちているような気分にさせてくれる



←イマンドラの村で、プラトンの子供の一人が歌を披露してくれる。歌詞もしっかりしているし、声もなかなかきれい。拍手モノだ

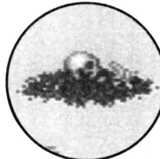
山中のモンスターたち

ダンジョン内のモンスターはフィールド上より強い、というRPGの定説通り、ここにいるモンスターたちはこれまでのものより多少歯ごたえがある。だが落ちついて戦っていけば、それほど恐い相手でもない。ニュクスの特殊攻撃に気をつけてさえいれば、無理をしない限り大丈夫だ。

こうざんあり(LV2)

たまに防御力を下げる「たかり」攻撃をしてくる。オープニングストーリーにも登場する

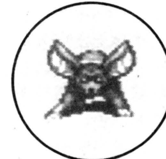
HP:11
MP:2



バスターラット(LV9)

相手を眠らせる超音波攻撃が恐い。レベルが低いとよく眠ってしまうからだ。素早さの高さにも注意

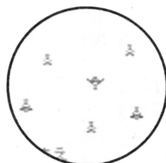
HP:39
MP:9



ちすいどり(LV9)

血を吸って自分の体力回復に使う事があるが、体力自身があまりないので、心配は無用。ザコ。

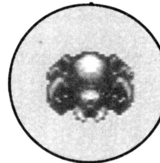
HP:23
MP:13



ネオクモラ(LV7)

ときどき大ダメージを与え、自らも死にいたる特効攻撃をしかけてくる。やくそうを持っている

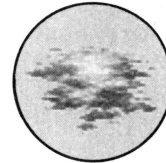
HP:35
MP:9



ニュクス(LV7)

放電による攻撃をしたり、漂って素早さを下げたりと、数々の特殊攻撃をこなす。最初に倒しておきたい

HP:75
MP:4

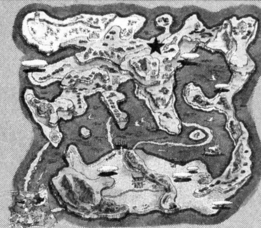


CAPTURE



進行状況 :40%

テルマ





新メンバー:ティーナス、バイタリー

無気力が支配する村、テルマ

アトランティスへひとっ飛びできる「たびのつばさ」の噂を北国の山で聞いた二人は、早速それが手に入るテルマの村へ。ところが村では誰も彼もがやる気を無くしていた。案の定「たびのつばさ」の職人も仕事をサボり、道具屋では手に入らない状態。

村長に話しを聞くと、こうなった以上自分で材料を集めて作るしかないという。その材料は、村から北に向かったところにある森に住んでいる鳥の羽。これをさらに北に位置する神殿の御子さんにお願いして「たびのつばさ」にしてもらうらしい。アトランティアへ行くためなら、どんな所へでも向かうぞ！

プラトンの日記

テルマのひとたちが
なまけものに なってし
まったから たびのつば
さは てにはいらない。
じぶんたちで つくら
なくちゃならない。
ざいりょうは テルマ
の きたの もりに あ
るそうだ。

[テルマ・お品書き一覧]

◆道具屋	
やくそう	10D
かいふくそう	25D
どくけしそう	12D
めざめのはな	40D
ぶどうしゅ	120D
(たびのつばさ)	50D

CHECK 人の心の奥底にある「カルマ」

『Ⅳ』のあちこちで感じとれる人々の業の深さ。このテルマでも例外ではない。人はなぜ、自分と違うモノを遠ざけるのか……

『私たちが 見えること みんなに
だまっておいたほうが いいわ。
人間は ふつうじゃない人を
とおざけるから。

←普通でない、つまり自分とは違うモノを忌み嫌う?……ゲームの中だけでなく、我々の心にもある業かも

◆宿屋	
宿泊	10D
休憩	5D

◆武器屋	
きりさきのやり	100D
カギヅメ	100D
きのゆみ	100D
あさひも	85D
きこりのオノ	80D

ダイジェスト・ストーリー

『みんな どうか しちゃったんだ!
ほんとうは はたらきものの
いい人たちなのに・・。
なまけものに なっちゃって ・・

←ようやくテルマに到着。だが住民はみんなフヌケ状態に。家の中にいる人は難を逃れているらしく、異変に気がつくと共に、嘆いている

『えーん・・・。
なにもしたくないよー。

→一歩外に出ると、すべての人が無気力になって、やる気を無くしてしまう。だが、泣いてまで訴えてくるとは……何かあるな?

『旅のつばさは しなぎれさ。
『しょくにんさんが
つくらないんだもなぁ。

←案の定、「たびのつばさ」の職人もフヌケてしまって、品物を作ろうとしないらしい。いったいどうすれば手に入るのか?

なまけものに なってしまった
いまとなっては・・・・。
『はっきり言って
自分で つくるしかないのだ!

→村長に話しを聞くと、どうやら自分で材料を集めて作るしかないらしい。材料探しのため、北の森に向けてレッツ・ゴーだ

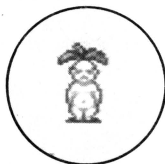
▶フィールド上のモンスターたち◀

この村周辺から、いよいよ敵の特殊攻撃も厳しくなってくる。特に毒攻撃をするどくがえるは、プレイヤーのレベルが高くなってもイヤな相手の一人である。レベルが低いうちは致命傷になることもありうるので、毒消し草は多めに買っておくこと。備えあればうれいなし、である

マンドラゴラ(LV9)

何ターンかたつといきなり土の中からはい出て、自爆しながらダメージを与える。さっさと倒してしまおう

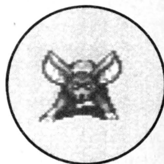
HP:31
MP:13



クリアラット(LV11)

特攻をかけて大ダメージを与えたり、超音波で眠らせたりと、特殊攻撃のバリエーションは多い。要注意

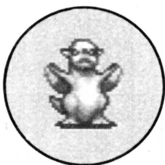
HP:51
MP:10



ミーヤ(LV6)

ちょっとしたスキを与えると、すぐに仲間を呼んでくるイヤな奴ら。経験値稼ぎにはピッタリかもしれないケド

HP:43
MP:8



モルフォ(LV5)

ロの中からはきだす「何か」は、プレイヤーたちに眠りを誘う。だがそれ以外は特に問題はない

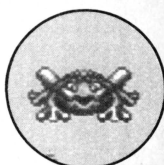
HP:83
MP:4



どくがえる(LV13)

毒攻撃が非常にやっかい。毒を受ける前に倒したいところだが、素早さも高いので先に攻撃されてしまうのだ

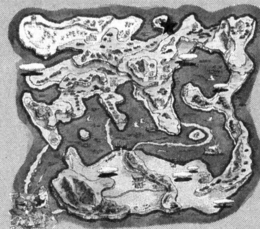
HP:88
MP:19



進行状況 :50%

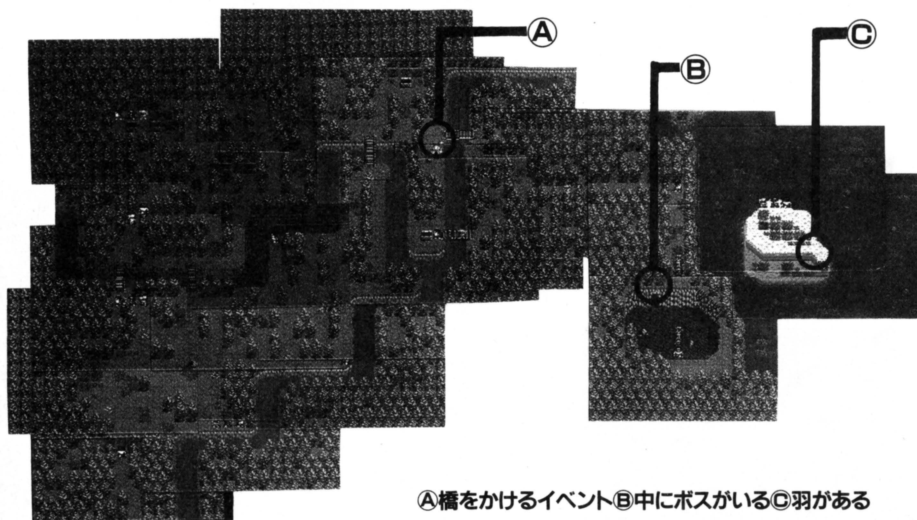
テルマの森

新メンバー:ゼピュロ、ミリート



CAPTURE

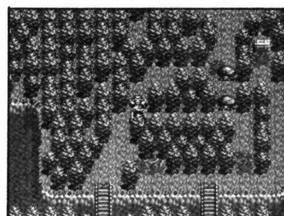
歩く樹が生育する森の奥には……



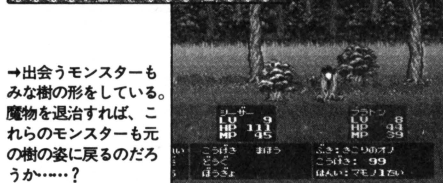
Ⓐ橋をかけるイベントⒷ中にボスがいるⒸ羽がある

「たびのつばさ」の材料を手に入れるため、テルマの森に向かった二人の前に立ちふさがったのは、人間のように動き回る樹々だった。彼らの猛攻を避けると、壊れた橋の前で呆然としている大工が。橋を直したいのだが、材料となる「まるたんぼう」が6本必要だという。森の中で樹のモンスターを倒すと手に入るこのアイテムを彼に差し出すと、橋ができあがる。

森の奥地には、魔物「むきりょく」が住んでいた。難なく倒すと道が開け、その先には待望の羽が。手に入れたら、早速さらに北にあるヘルメス神殿へ向かわねば。



←森の中にはまるで生きているかのように動いている樹が多数いる。彼らと接すると強制的に戦闘になるので注意が必要だ

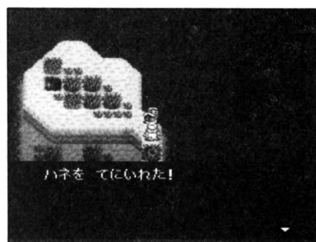


→出会うモンスターもみな樹の形をしている。魔物を退治すれば、これらのモンスターも元の樹の姿に戻るのだろうか……?

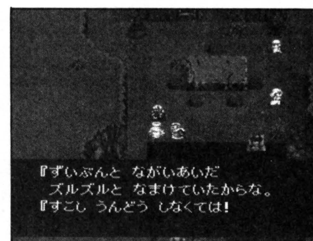
ダイジェスト・ストーリー



←「まるたんぼう」を6本持ってから彼のところにいくと、面倒くさがりながらも橋をかけてくれる。職人魂は残っているようだ



→魔物を倒し、ようやく「たびのつばさ」の材料になる羽を手に入れた。この直後、ちょっとしたイベントがあって楽しませてくれる



←魔物を倒すと、テルマの人たちも元通りになる。しばらくすれば「たびのつばさ」の生産も再開されるに違いない

ボス 無気力



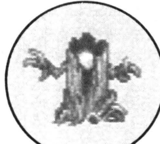
プラトンいわくドロドロベタベタの魔物。たまにプレイヤーのHPを吸ってくるが、楽に倒せる相手である。

森の中のモンスターたち

森に入った途端に目の前でうごめく樹たちに接すると、その時点で戦闘となる。橋をかけるために必要な「まるたんぼう」を必要数手に入れるまでは、積極的に戦っていこう。眠り系の呪文を使うモンスターが多いので、「めざめのはな」をいくつか買っておいた方がいいかもしれない。

ほこうじゅ(LV6)

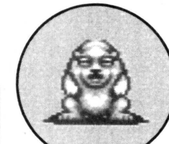
たまに爪で攻撃してくるが、ダメージは大きくない。ザコの代表格。どしどし倒してしまおう



HP:43
MP:8

スミテウス(LV11)

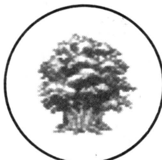
通常の攻撃の他に、針を飛ばしてパーティー全員を攻撃したり、にらんでマヒさせたりと結構強敵である



HP:59
MP:10

ほこうじゅのき(LV6)

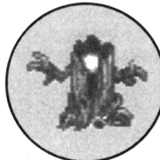
何ターンか生き残ると、「ほこうじゅ」へと変身する。早めに倒しておいた方が無難かも



HP:55
MP:8

ベブウッド(LV7)

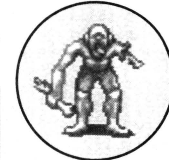
「ほこうじゅのき」よりもやっかいな相手。眠りの呪文をひんぱんにかけてくる。真っ先に攻撃すべし



HP:67
MP:4

スプラット(LV7)

HPは高いが特に強くもないので、それほど問題はない。たまに液をはいて眠らせることがある

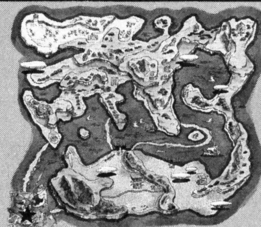


HP:91
MP:12



進行状況 :60%

アトランティス







いにしえの美都も今は海の底に

材料となる羽を手に入れ、ヘルメス神殿で御子さんに「たびのつばさ」を作ってもらった一向。主人公がかつてのアトランティスでの思い出を心に思い浮かべると……

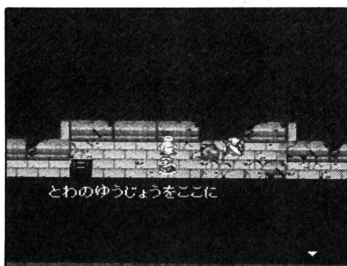
たどり着いたのは、海の中にひっそりとたたずむ残骸(ざんがい)の上。驚き、そして腹がたつプラトン。壁に八つ当たりして蹴りを入れたが、そこには9000年もの時を経てなお残るメッセージがあった。

かつて大展望台の壁に、プラトンが永久の友情を記すために彫り込んだ一文が、刻み込まれていたのだ。そして次々によみがえるプラトンの記憶。そして、アトランティスも、さらには自分たちの体をおさめたオリハルコンの箱も海中奥深くに沈んでしまい、手の届かないところにあるという現実に気がつく。

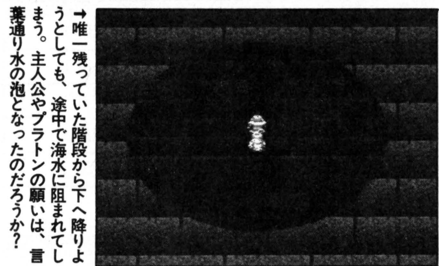
怒りがおさまらないプラトンは、そばにあった石像をけっとばす。するとその石像は音を立てて動き、やがて人の姿へと変わっていった。

彼は言う。我が名はヘラクレスと。アトランティス人である主人公を迎えるため、9000年もの間石像に姿を変えて待っていたのだ。ヘラクレスは世界に散らばった魔物たちを退治するため、旅の同行を求めてくる。

そして一行の眼下に、ふらつきながらも近づく船が…ちょうどいい、あれに乗せてもらおう。

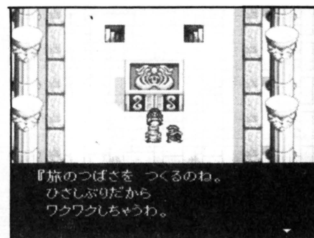


←かつて刻み込んだ言葉が。誰が何と言おうと、ここは本当にアトランティスだったのだ！ だとすると、街はおろか、主人公たちの体も……

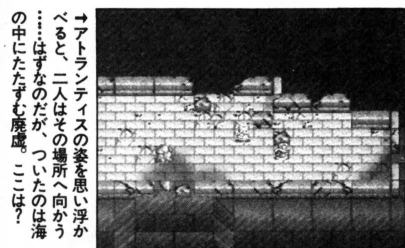


➡唯一残っていた階段から下へ降りようとしても、途中で海水に阻まれてしまう。主人公やプラトンの願いは、言葉通り水の泡となったのだろうか？

ダイジェスト・ストーリー



←ヘルメス神殿に、「たびのつばさ」の材料となる羽を持って御子さんにお願いする。待ってる方もワクワクしちゃうゾ



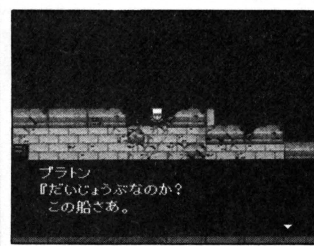
➡アトランティスの姿を思い浮かべると、二人はその場所へ向かう……はずなのだが、ついたのは海の中にたたずむ廃墟。ここは？



←壁に刻まれた言葉を見つけたプラトンは、ここがアトランティスだったということを確認する。しかし街は海の底



➡ヤケになるプラトンが蹴った石像は、9000年もの間待ち続けた英雄ヘラクレスだった。彼は魔物退治をするため、同行を依頼する



←一行の前に現れたのは、ごちゃごちゃと飾りをつけた船。多少不安も残るが、まさに「渡りに船」。乗るしかないだろう



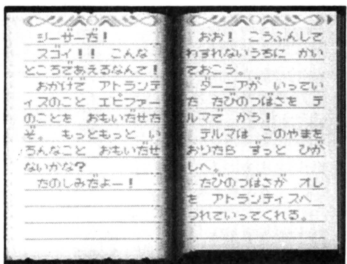
➡サンタレンの街についたとたん、案の定船はバランスを崩して沈没してしまった。それにしても住民の様子が変だゾ？

CHECK アトランティスとプラトンとの関係

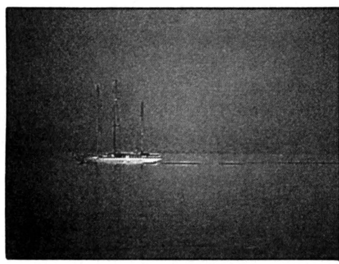
何度も繰り返すことになるが、アトランティス大陸とは、ゲーム中に登場するプラトンではなくて哲学者プラトンが記した書物の中で描写される、大西洋（あるいは地中海）に浮かぶ理想の楽園である。

その素晴らしさは、オープニングの前半で語られたようなものだったに違いない。一説によれば、アトランティスは現実の世界を憂いた哲学者プラトンによる理想の都市国家像であり、実在しないものらしい。

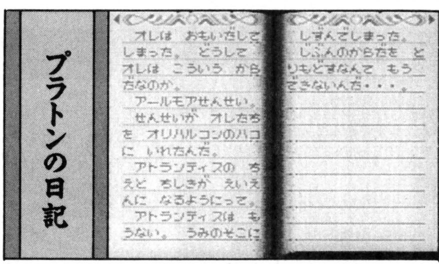
しかし、ゲーム中に登場するキャラクタの名前もプラトンとは、偶然にしてはよくできている。ひょっとして……？



←ゲーム中のプラトンが、物書きが得意だというのも気になる。彼の日記ももしかしたら、ひょっとして……



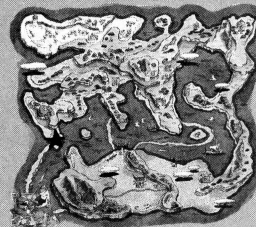
プラトンの日記

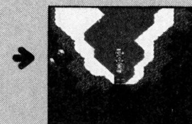


CAPTURE

進行状況 :70%

サンタレン





新メンバー：マズル、コールボーク、バルバリー

ダイジェスト・ストーリー



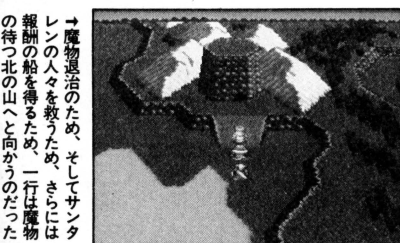
←不必要どころか船自身が危険になるくらい飾りをつけまくる船大工たち。飾りつけコンテストでもあるのだろうか?



→先ほどのテルマの件といい、ここサンタレンの件といい、モイライはこの世界に異変が起きつつあることに気がついていた



←役人コールボークから、北の山の頂上に住んでいる魔物の退治を依頼される。正義感の強いヘラクレスは間髪入れずに引き受けた



→魔物退治のため、そしてサンタレンの人々を救うため、さらには報酬の船を得るため、一行は魔物の待つ北の山へと向かうのだった

港町の住民は皆見栄っ張り

沈みかけた船からようやく脱出できた一行。だが到着した街サンタレンも、テルマの時のように住民の様子がおかしい。着飾る女性、無意味に飾りをつける船大工……。役人にいたっても、小さな役場を指して過剰に立派だとほめる。

役人コールボークが役場の中で一行に依頼したのは、北山の頂上に住むという魔物の退治だった。この魔物のせいで、住民たちがおかしな行動をとるようになったというのだ。テルマでのパターンからいけば、この魔物さえ退治すればサンタレンも元に戻るに違いない。

住民はみんな異常なまでに見栄を張るが、買い物はできる。装備を充実しておこう。



←役人であることを威張るコールボークだが、優れた人物が役人になるとは限らないという事実は、古今東西知られていることである



→ここから北に位置するトランティアから脱走してきた兵士を探している人もいる。この脱走兵とは後ほど対面することになるだろう

[サンタレン・お品書き一覧]

◆道具屋	
かいふくやく	25D
どくけしそう	12D
ぶどうしゅ	120D
めざめのはな	40D
スカラベ	65D

◆宿屋	
宿泊	10D
休憩	5D

◆武器屋	
かわのムチ	300D
くろがねのつるぎ	300D
たたかいのオノ	350D
いしゆみ	250D
こくたんのつえ	250D
ほこうじゅのつえ	120D

◆防具屋	
どうのむねあて	450D
せいどうのたて	250D
かわのマント	250D
くさりかたびら	120D
かわのかぶと	110D
こくたんのたて	100D

フィールド上のモンスター

モンスターは強くなっているが、パーティーの装備も充実しているハズなので、それほど苦労はしない。ただしデルポイの堅さと魔法には要注意。魔法かヘラクレスの「てんにいのる」でさっさと倒してしまおう

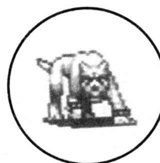


←サンタレン周辺でもっともやっかいなのがこのデルポイ。剣をはじめとする物理的攻撃をほとんど受け付けないのだから困ってしまう

マッドドッグ(LV8)

吠えて知性を下げてくる他に、かみつき攻撃もしてくる。しかしあまり大した相手ではない

HP:67
MP:13



スミテウス(LV11)

単独で登場する他に、デルポイが召還してくる場合がある。針を飛ばして全員攻撃をしてくるからやっかいだ

HP:59
MP:10



ディノライオン(LV8)

おたけびをあげてレベル分攻撃力を上げる攻撃をしてくる。魔法が効きやすいので一気に倒してしまおう

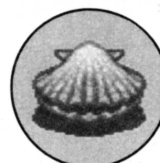
HP:63
MP:13



デルポイ(LV9)

このエリア最強の敵。アクアの呪文は唱えてくるし、スミテウスを吐き出すし、物理攻撃はほとんど効かない

HP:115
MP:9



CAPTURE

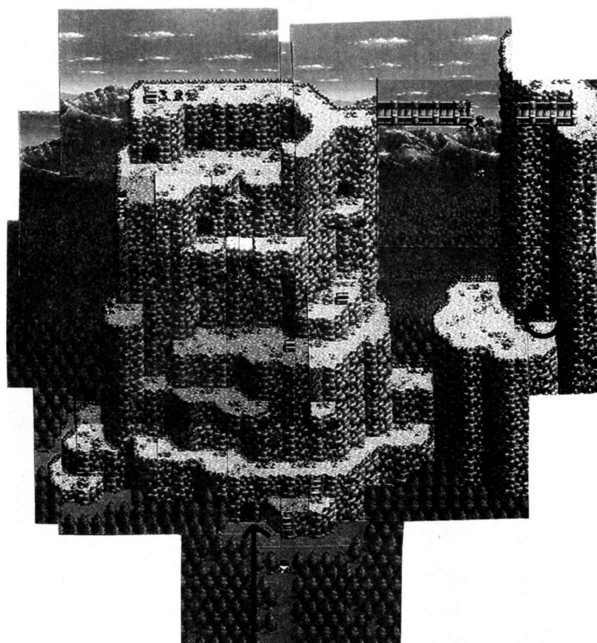
進行状況 :80%

大岩壁

新メンバー:バーン、ラピース

巨大な岩壁の頂上に座す魔物の名は〝見栄〟

[大岩壁左側]



[大岩壁右側]



一見通行不能な場所があちこちに見受けられるが、実は主人公たち特有の能力である飛び降りを用いることで乗り越えられる。小さな木が生えている場所の上へ向けて、高い場所から飛び降りると、落下の際の反動で跳ね返り、ジャンプができるのである。「これだ」と思う場所があれば、身を任せてみよう。

▶ 大岩壁のモンスターたち ◀

さすが大型の迷宮内ということもあり、登場するモンスターも、一筋縄ではいかないものばかり。あまりにも強力で太刀打ちできないと思ったら、サンタレンに戻って街周辺で経験値稼ぎを行い、レベルアップしてからここに望もう。



←もっともよく見かけるのが、このオークとマッドドックのペア。オークが番犬であるマッドドックを引き連れて来た、という設定だろうか?

マッドドック(LV8)

食いちぎり攻撃や、うなって知性を下げる攻撃などがあるが、それほど大した相手ではない

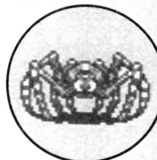
HP:67
MP:13



タランチュラ(LV12)

糸をはいて動きを止め、かみついてマヒなど、多彩な攻撃パターンを持つ。HPも高く、打たれづよい

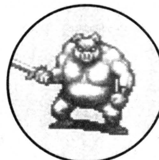
HP:147
MP:26



オーク(LV10)

臭い息をはいて攻撃力を下げるイヤな攻撃をしてくるだけでなく、通常攻撃力も強い。やや強敵。注意せよ

HP:127
MP:14



ミストモルフォ(LV13)

通常の攻撃の他に、泥をはいて混乱させることがある。素早さの値が高いので、攻撃が当たりにくい

HP:120
MP:19

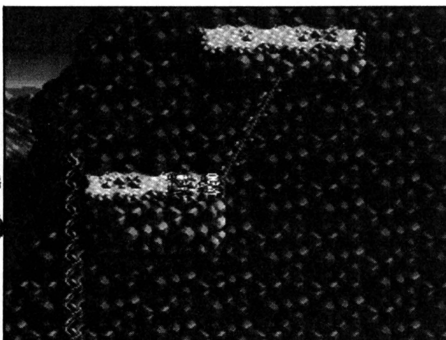


CAPTURE

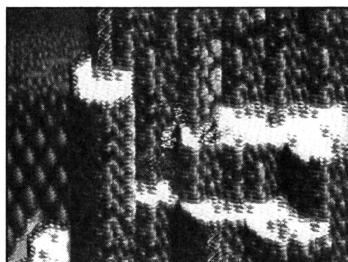
飛んでハネてダッシュして……ちょっとしたアクションを楽しもう

サンタレンを変えた魔物の退治が目的でやってきた一行を待ちかまえていたのは、断崖絶壁の大岩壁。前ページにも書いた通り、木をトランポリン代わりにしてハネたり、落ちそうな岩の部分は止まらずに走り抜けたりして、魔物「見栄」のいる右側の頂上部分を目指そう。

見事魔物を倒してそこから下へ飛び降りるとトランティアへの道が開通する（主人公たちの石頭のおかげだ／）。そしてカイロという名の商人と共に、永遠の命の研究をしている王がいるトランティアへ向かうことになる。



↑まるでターザンのように、ツタを使って反対側の足場まで飛び移る場所もあるぞ



←木の上に飛び降りると、ミョ～ンという音と共に、トランポリンのように高く飛び、反対側へ軟着陸する。見ていて気持ちがいい

CHECK 友情のせんべつ

大岩壁で見つけた脱走兵ラピースの体を借りたまま、サンタレンに戻って兵士に話しかけてみよう。ちょっとしたイベントがあるぞ。



←彼はラピースを捕まえに来たのではなく、伝言を伝え、さらにせんべつを渡しにきたのだった。何と友達思いの兵なのであろうか……

CHECK 「見栄」を倒してサンタレンに戻ると……

「見栄」を倒した後は、カイロと共にトランティアへ向かうことになるのだが、直行せずにサンタレンへ一度戻ってみよう。魔物退治の報酬としてもらえるハズの船はまだ完成してないと役人は相変わらず威張りながら告げてくる。

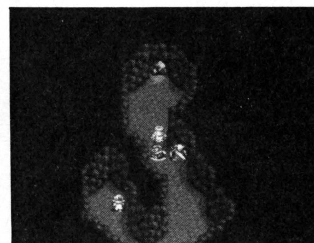
その一方で、魔物の力から解放された人々は、いつもの姿に戻っている。ある者は反省し、ある者はがっかりし、ある者は元気になり……それぞれのリアクションが面白い。是非とも全員に話しかけてみよう。



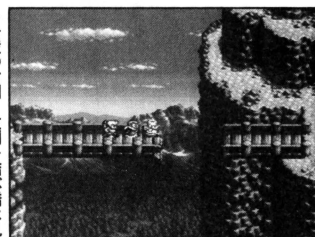
→ひたすらに船に飾りをつけていた船職人たちは目がさめ、自分の技術向上のために努力を重ねるように。親方もこれで満足だろう

←魔物がいなくなったというのに横柄な態度はちっとも変わらない役人コールボーク。どうやらこの性格は元来のものらしい

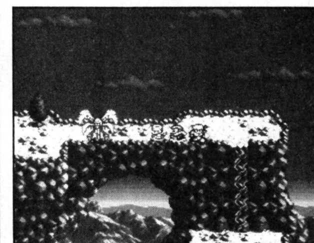
ダイジェスト・ストーリー



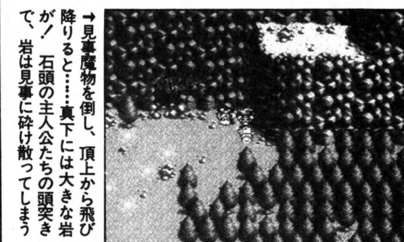
←トランティアへの道は、出口が大岩でふさがれてしまい通行止めになっている。魔物退治が終わればどうにかしたいところだが……



→岩壁の右側と左側を結ぶ橋は見事に寸断されている。ここは一つ、不死身の体を活かして飛び降りるしかない。ひゅ～



←ボスの魔物、見栄との対決。こんな高いところからサンタレンに魔力を向け、住民たちをおかしくしてしまっていたのだ



→見事魔物を倒し、頂上から飛び降りると……真下には大きな岩が／ 石頭の主人公たちの頭突きで、岩は見事に砕け散ってしまう

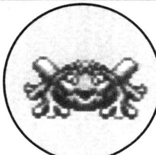


←結果的にトランティアへの道を開いた主人公たちに、商人のカイロが同行を求める。目的地はトランティア。もちろん普通の人なので、飛び降りはできない

どくがえる(LV13)

主人公たちのレベルが高くなっても、嫌な相手であることには代わりない。毒を受ける前に一刻も早く倒せ

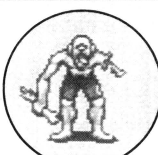
HP:88
MP:19



スプラットブロス(LV13)

たまに泥をはいて混乱させる他は、特に問題はない相手。少々攻撃力が高いのに注意すべきか

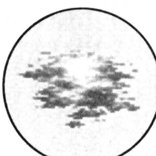
HP:116
MP:15



パラニュクス(LV11)

放電で全員にダメージを与えたり、ただよって素早さを下げたりと、嫌な攻撃が多い。防御力が低いのが救いか

HP:135
MP:18



ミノサウラー(LV10)

攻撃力がちょっと気になるくらいで、大したことの無いモンスター。俗にいうザコというやつだ

HP:107
MP:10



ボス 見栄

ハネを飛ばしての全員攻撃など、多彩な攻撃を繰り返す強敵。さらにダメージをある程度受けると、真の姿を見せるようになる。

第１段階では見栄を張って、味方の能力を（戦闘中のみだが）上げてくれるというありがたいこともしてくれる。ヘラクレスの「ちにいのる」を使って体力を回復し、気絶者が出ないようにしながら地道に戦おう。

第1段階



第2段階



CAPTURE

進行状況 :90%

トランティア

新メンバー：ハドリス、イロード、メル、ヘザリー、クラック、ドルドム
サリア、キール、ヒッカリ、ロブ

永遠の命を持つ王がおさめる国

建国わずか100年に過ぎないものの、そうとは思えないほどに栄えた国、トランティア。ここにそびえ立つ記念塔は、かつて王が飛び降り、その不死身を証明した場所である。もちろん〝普通の〟人間にはそんなことは絶対に不可能。ひょっとして王も不死身の人間なのでは……。

商人カイロからの話は、さらにパーティーを、特にプラトンを驚がくさせる。ここの不死身の王の名前はアールモア。そう、かつてアトランティスで教鞭(きょうべん)を振るっていたあのアールモア先生と同じ名前なのだ。

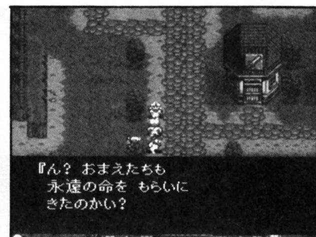
「先生に違いない！」プラトンは喜び勇んで王との謁見を望むが、永遠の命を持つ王に拝閲しようとする者は多い。許可証を得る時のごたごたでディアリという母親思いの女の子と一緒になり、王への謁見を待つが……。

王はディアリとカイロだけを連れ、いずことなく姿を消してしまう。城内の聞き込みから、どうやらトランティアから北西に位置する、王の秘密の研究所に向かったらしい。はたして王は本当にアールモア先生なのか？



←摩天楼のようにそびえ立つ記念塔の上から王は飛び降り、自分の命が永遠であることを証明した。不死身の体でなければできないことだ

ダイジェスト・ストーリー



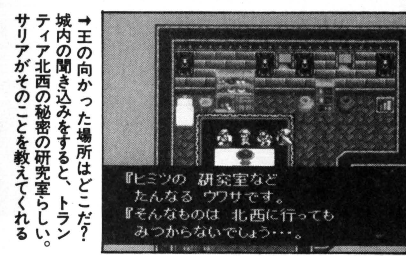
←王は国民に対して自分と同じ永遠の命を与えるための研究をしている。そのために、大勢の移民がやってきているらしい



→入城許可証を女の子にすり替えられた主人公たちは、プラトンの似顔絵を持って街中の聞き込みに。「この女の子 知りませんか？」



←女の子ディアリを連れて謁見へ。だが王は、商人のカイロとディアリだけを連れてどこかへと姿を消してしまった。なぜ？



→王の向かった場所はどこだ？ 城内の聞き込みをするとトランティア北西の秘密の研究室らしい。サリアがそのことを教えてくれる

[トランティア・お品書き一覧]

◆武器屋	
ぎんのつるぎ	600D
くろがねのやり	800D
てつのツメ	800D
くろがねのゆみ	800D

◆防具屋	
てつのよろい	800D
どうのむねあて	450D
うろこのかわ	280D
かわのマント	250D

◆宿屋	
宿泊	10D
休憩	5D

◆道具屋	
かいふくやく	25D
どくけしそう	12D
きんのおんさ	35D
ぶどうしゅ	120D
スカラベ	65D
きつけぐすり	615D

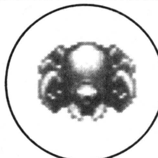
▶フィールド上のモンスターたち◀

そろそろ敵も強力な魔法を本格的に使うようになってくる。MPが多く、嫌な魔法を使いこなす神官系のモンスターは、できるだけ先に倒しておいた方がいいだろう。一度味方が気絶してしまうと、戦闘中に復活させるのは難しいし、気付け薬を使うにしても1個615Dは値段が高すぎて割が合わないのだ。

クモラヒッター(LV12)

毒を交えた通常攻撃の他に、特攻をかけて大ダメージを与えることもある。早めに倒しておいた方がいいかも

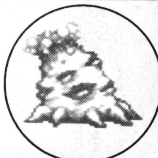
HP:103
MP:22



まほうぐさ(LV12)

超音波で眠らせたり、バンガーで複数を焼き付くしたり、デ・ガルダーで防御力を下げたりと攻撃が多彩

HP:127
MP:22



スミテウス(LV11)

単独で現れることもあるが、貝系のモンスターが吐き出すこともある。どちらにしてもザコ。一撃で倒せる

HP:59
MP:10



ドロップ(LV15)

眠りの呪文をひんぱんにかけてくる。主人公たちのレベルが低いうちはいやな相手となるだろう

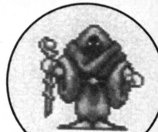
HP:100
MP:7



くろのしんかん(LV14)

異様なまでのMPを持ち、飽きるくらいにライザーをかけてくる。さっさと倒しておく方が無難だろう

HP:140
MP:1003

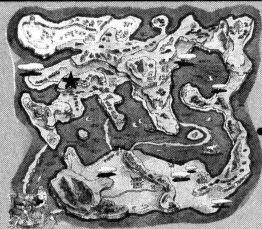


CAPTURE

進行状況 :100%

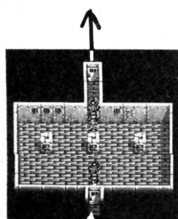
秘密の施設

新メンバー:エリール

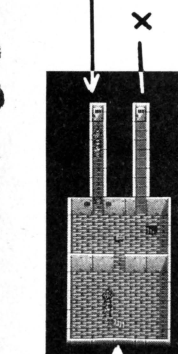



何人をも信じない王が研究していたものは?

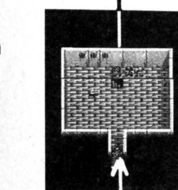
[施設マップ]



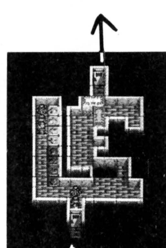
[3つに1つ]
左のボタンが正解。それ以外のボタンを押すと、足元の床が消えて、地下部屋へと一直線に落ちていく。周りの人の話しは無視してよい



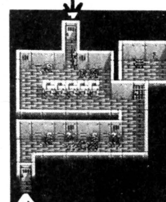
[右か左か?]
正解は左の通路。右の通路で先に進むと、宝箱のある部屋に。中を開けると同時に退路が無くなり、地下部屋へ落ちるしか手だてがなくなる



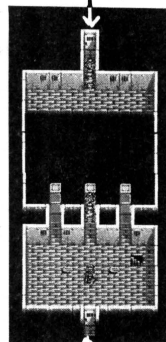
入口



[パズル]
左側にあるだいだい色と青の床板を踏みながら右側のブロックを移動させ、進路をつくる。詳しい解消法は次のページに記載

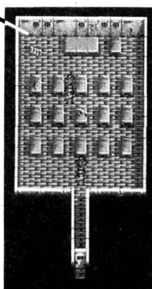


[警報解除]
一番右のボタンが正解。間違ったボタンを押すと、右側の牢屋の中からハーマミノスが出てきて強制的に戦闘となる。結構手ごわいので注意せよ

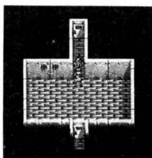


[自動床板]
右側の床板に飛び乗るのが正解。他の床板に乗ると、途中で振り落とされて地下部屋に。床板が動いている途中で飛び降りることはできない

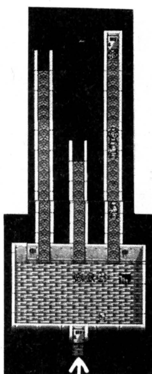
出口



[狂気の後]
何やら凄惨な実験が行われていたような部屋。血のついた出刃包丁などがそれを如実に表している。ここで王は何をしていたのだろうか?

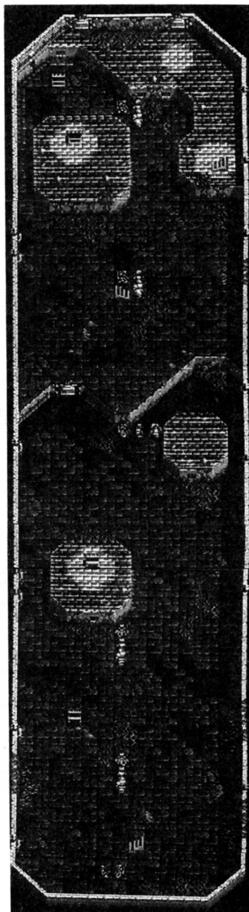


[対ボス戦]
ここのボス、不信との戦いが行われる。よれよれのじいさんの外観をしているが、なかなかの強敵。心してかかるように



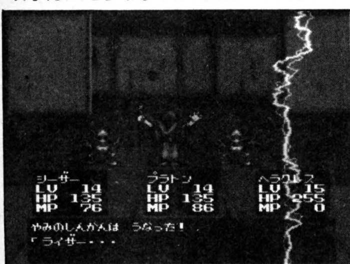
[エスカレーター]
入り口からは先がどうなっているかが分からないため、どれを選べばよいのか迷うハズ。だが正解は右。他のを選ぶと地下部屋に落ちてしまう

[地下部屋]
トラップにかかるとこの部屋へ。ここは他の所より敵との遭遇率が高い



施設内のモンスターたち

さすがに研究施設内そのものではほとんどモンスターたちと会うことはないが、トラップにはまって地下部屋に落ちた途端、ひんぱんに戦う羽目になる。攻撃魔法に眠りや混乱攻撃と、攻撃方法も多彩。HPやMPの残りに注意せよ



←魔法を容赦無く使ってくるモンスターがたくさん登場する。こちらも負けずに攻撃魔法を使い、速攻で倒すのが一番かもしれない

ミストモルフォ(LV13)

通常攻撃の他に、泥をはいて眠らせる場合がある。素早さが大きいので、多少攻撃があたりにくいかも

HP:120
MP:19



ワースライム(LV13)

泥をはいて混乱させる他に、通常攻撃で毒を受けることもある。だが比較的組みしやすい敵だ

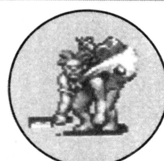
HP:148
MP:19



コレクター(LV18)

美味しいアイテムを持っているが、素早さが大きいので攻撃が当たりにくい。魔法で一気に倒してしまえ

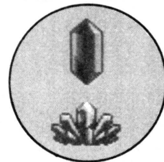
HP:160
MP:33



ダーククリスタル(LV19)

デ・ガルター、スピム、クエスなど多彩な魔法攻撃と、高い防御力・素早さでプレイヤーをほんろうする

HP:44
MP:21

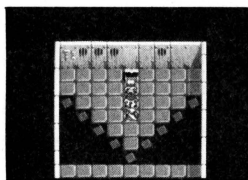


序盤最大の山場！　秘密施設内での熱きバトル!!

「すべてを信じよ。そして何も信じるな」意味深な台詞（せりふ）が書かれている立て看板を入り口に配し、王の秘密の研究室はあった。中で働いている人は、みながみな、何かにとりつかれているかのように他人を疑っている。彼らの言っていることには耳を傾けない方がいいだろう。正解か間違いか区別がつかないからだ。前ページのマップを見ればすんなりと先に進める。

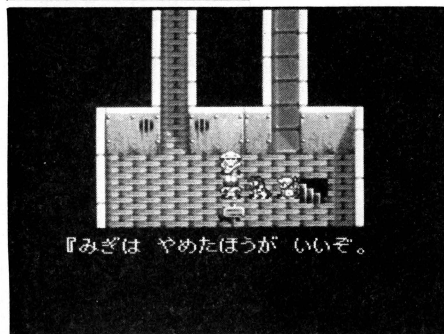
潜んでいた魔物は「不信」。彼を倒して前進すると、カイロがいた。彼によれば、王はディアリを連れて、エジプトに向かったという。だがそこは海の彼方。船がないと行けない。

船……？　そうだ、サンタレンの魔物退治をした時の報酬の船が受け取れるはずだ。一行はサンタレンに戻って船を手に入れ、一路王を追いかけてエジプトに向かうのであった。



←アイテムにつられて箱を開けると、床板が落ちて退路が断たれるトラップ。中身はボロきれの服。とほほ

↓中には色々な人がいて、あちらがいい、こちらはだめだと助言する。自分の目で確かめるのが一番

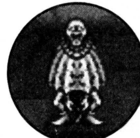


ボス　不信

第1段階



第2段階

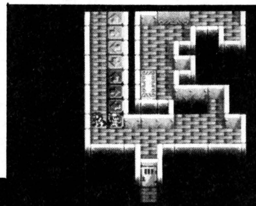


はじめは慈悲を求めるような台詞をはくが、変身した後が問題。毒攻撃や分身、さらには体を回転させてパーティー全員への攻撃、そしてレムーの呪文など、攻撃手段は数しれない。一度気絶してしまうと回復はほとんど不可能なので、できるだけ体力を回復させながら、一人ずつ確実に、そして素早く倒そう

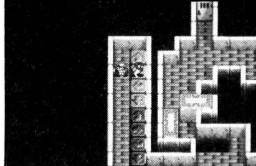
CHECK　床パズルの解法

施設内後半にある床パズル。床を踏むとそれに対応した色のブロックが矢印の方向に１歩ずつ動いていく。これをうまく利用して、床の穴を埋めなければならない。

ポイントはだいだい色のブロックをすき間に待避させ、青色のブロックを上に逃がすことだ。何度か繰り返していれば正解を導き出せるだろう。この方式のパズルは、今後のゲームの展開の中で、もっと難しいものが多数登場することになる。気合いを入れていこうぜ！



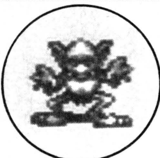
➡まずは青のブロックをこの位置にまで下げて、だいだい色のブロックが待避のくぼみまで下げられるようにしておく



←次にだいだい色のブロックをこのように入れる。そして青を上に上げてから、だいだい色を穴の中に誘導すればOKだ

ドロップ（LV15）

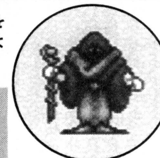
眠りのレムーの呪文を使ってくるが、この研究室の中ではザコの部類に入る。さっさと倒してしまうのが吉



HP:100
MP:7

やみのしんかん（LV16）

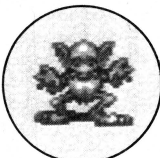
レムーやライザーなど、嫌な呪文を次々に唱えてくる。MP切れを待つより、物理攻撃でサクっと倒そう



HP:196
MP:1500

ネオドロップ（LV19）

ネオがついているものの、攻撃パターンなどはドロップと変わらない。多少HPやMPが高くなった程度だ



HP:132
MP:9

ハーマミノス（LV24）

HPは高いが、能力値は意外に低い。倒してもお金や経験値はいっさい入らず、FTPのみが得られる

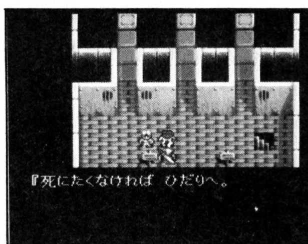


HP:520
MP:51

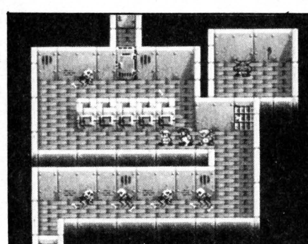
ダイジェスト・ストーリー



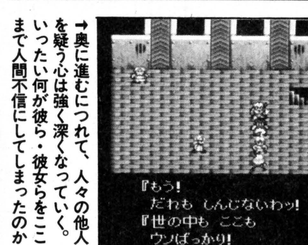
←ヘラクレスはさすがに敏感だ。研究室に入ったとたん、魔物の気配を感じた。王は魔物のいる部屋でいったい何をしているのか？



➡立て札にもいろいろなことが書いてある。真実が書かれている場合もあるが、うその場合もある。自分の目と足で確かめるのが一番



←一番右のボタンが正解。外れのボタンを押すと、右の部屋からハーフミノスが出てきて戦闘に。FTP稼ぎにはいいかも



➡奥に進むにつれて、人々の他人を疑う心は強く深くなっていく。いったい何が彼ら・彼女らをここまで人間不信にしてしまったのか



←魔物「不信」を倒すとカイロと出会える。彼の話によれば、王はディアリを連れてエジプトに向かったらしい



➡サンタレンに戻って船を手に入れ、一行は一路エジプトへ。これから先、どんな冒険や苦難が待ち受けているのだろうか？

冒険はまだまだ続くのだ

➡ *To be continued Next Chance !*

CAPTURE

序盤戦攻略データ集

モイライの神殿からトランティア王の秘密施設までの間で、街で買えるアイテムの一覧と、進行上トランスファーできる人物のデータを一挙に公開しよう。前者は自分が今乗り移っているキャラクタにベストの武具を持たせたい時の参考になるし、後者は乗り移りの人物を探す際の指針になるだろう。より快適な冒険ができるよう、大いに活用してほしいものである

1:購入アイテム集

※イ=イマンドラ、テ=テルマ
サ=サンタレン
ト=トランティア

▶武器◀

名 前	値 段	効 果	場 所	使用時の効用
〈むち〉				
かわのムチ	300D	+12	サ	
あさひも	85D	+5	イ、テ	
〈オノ〉				
たたかいのオノ	350D	+28	サ	
きこりのオノ	80D	+12	イ、テ	
こどものオノ	50D	+10	イ	
〈けん〉				
ぎんのつるぎ	600D	+30	ト	パウ
くろがねのつるぎ	300D	+24	サ	
せいどうのつるぎ	60D	+8	イ	
〈やり〉				
くろがねのやり	600D	+27		
きりさきのやり	100D	+11	テ	
ながやり	60D	+8	イ	
〈ゆみ〉				
くろがねのゆみ	800D	+24	ト	
いしゆみ	250D	+20	サ	
きのゆみ	100D	+10	テ	
ちいさなゆみ	60D	+7	イ	
〈つえ〉				
こくたんのつえ	250D	+14	サ	クノ・オール
ほこうじゅのつえ	120D	+11	サ	
たびのつえ	60D	+5	イ	
〈ツメ〉				
てつのツメ	800D	+16	ト	
カギヅメ	100D	+7	テ	

▶防具◀

名 前	値 段	効 果	場 所
〈よろい〉			
てつのよろい	800D	+8	ト
どうのむねあて	450D	+7	サ、ト
うろこのよろい	280D	+6	ト
くさりかたびら	120D	+4	イ、サ
かわのよろい	80D	+3	イ
ぬののふく	40D	+2	イ
〈かぶと〉			
かわのかぶと	110D	+3	サ
かわのぼうし	60D	+2	イ
〈たて〉			
せいどうのたて	250D	+6	サ
こくたんのたて	100D	+3	サ
きのたて	60D	+2	イ
〈マント〉			
かわのマント	250D	+3	サ、ト
マント	60D	+1	イ

▶道具◀

名 前	値 段	販売場所	効 用
やくそう	10D	イ、テ	HPを少し回復する
かいふくやく	25D	イ、テ、サ、ト	HPをたくさん回復する
にんじん	8D	イ	マヒを治す
どくけしそう	12D	イ、テ、サ、ト	毒を治す
めざめのはな	40D	テ、サ	眠った者を起こす
ぶどうしゅ	120D	テ、サ、ト	敵を眠らせる
スカラベ	65D	サ、ト	洞窟内から脱出する
きんのおんさ	35D	ト	混乱した者を正気に戻す
きつけぐすり	615D	ト	HPを1回復して気絶を治す
(たびのつばさ)	50D	テ	街や村に移動する







2：トランスファー可能な人物集

名前	出会う場所	プロフィール	特技	特殊コマンド
ネドル	北国の山	行方不明だった木こり	オノLV1	まほう
タント	モライ神殿	とっても自由なノライヌ	ツメLV1	かみつく、たいあたり、とおぼえ
ペテルス	ペテルスの家	イマンドラの羊つかい	つえLV1	まほう、ぶんなぐる、ゆびぶえ
ウーウール	イマンドラ	ふわふわのヒツジ		メェー…、メエッ//、メェー//
キルガン	イマンドラ	きこりのおやかた	オノLV2	まほう、なげおの、とっしん
イドール	イマンドラ	眠ってばかりの怠け者	ばんのう	まほう、ねる、おおいびき
ダーニア	イマンドラ	旅の青年剣士	けんLV1	まほう、おともだち
ポフリ	デメーテル神殿	デメーテル神殿の御子	むちLV1	まほう、いのり、むちむち
ケイローン	北国の山	ケンタウロスの長老	ゆみLV1	まほう、おおわざ
アーモ	北国の山	引退した女海賊	やりLV2	かくれる、くちぶえ、ぬすむ
ティーナス	テルマ	妖精だけがお友達		せいれい
バイタリー	テルマ	英雄を夢見る13歳	けんLV2	まほう、うおりゃー/、とりゃー/
ゼピュロ	テルマの森	風の精霊	ゆみLV2	まほう、かぜのちから
ミリート	テルマの森	木の精霊	ゆみLV2	まほう、きのちから
クローヌ	ヘルメス神殿	ヘルメス神殿の御子	やりLV1	まほう、いのり、つきさす
マズル	サンタレン	船大工のお頭	つめLV2	てっけん、けり、くぎなげ
コールボーク	サンタレン	嫌われ者のお役人	むちLV2	まほう、むちしばり、わいろ
バルバリー	サンタレン	荒くれ者の船乗り	やりLV2	まほう、さけのみ、なげやり
パーン	大岩壁	森の神様	ツメLV2	さんだんげり、ふえふき、ふきや
ラピース	大岩壁	トランティアの脱走兵	けんLV2	まほう、だっそう
ハドリス	トランティア	トランティアの兵士	おのLV2	まほう、えんぐん、からたけわり
イロード	トランティア	色男の役人	つえLV2	まほう、ナルシス、おっかけ
メル	トランティア	不思議少女	ゆみLV2	まほう、プルリルラ、シャラーラ
ヘザリー	トランティア	天気を当てるおばあさん	むちLV2	まほう、てんきよほう、むちむちむち
クラック	トランティア	もみもみおじさん	ツメLV2	まほう、しあつ、マッサージ
ドルドム	トランティア	産地直送野菜売り	けんLV2	まほう、おおごえ、やさいぶくろ
サリア	トランティア	王様の召使い	やりLV2	まほう、なぎはらい、つらぬき
ロブ	トランティア	シケたこそどろ	ツメLV1	まほう、ちょこまか、スリとる
キール	トランティア	暗殺専門の兵士	ゆみLV3	まほう、どくや、そげき
ヒッカリ	トランティア	発明博士		はつめいひん
エリエール	秘密の施設	アールモアの助手	つえLV2	まほう、いしのちしき

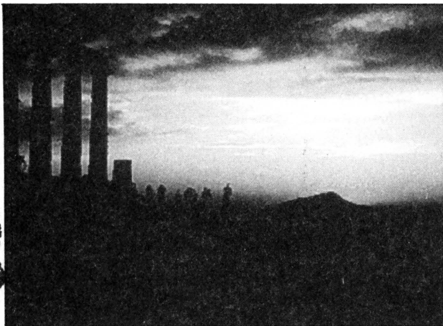


『ヘラクレスの栄光』の世界をもう少し詳しく知りたくなった人のために……



1：ギリシア神話に出てくるヘラクレスってどんな人？

古代のギリシア人によって語り伝えられてきた神話を総してギリシア神話と呼ぶ。主に神々と人間たちとのさまざまな生きざまを描いた物語で、登場する人物の多くは、星座の名前としても語りつがれている。カシオペア座やケンタウルス座など、数え上げればきりがない。



さて、シリーズのタイトルにも使われているヘラクレスなる人物だが、ギリシア神話では次のように描写されている。

……神の中の神である大神ゼウスと、アルゴスの女王であったアルクメーネの間に生まれた子供で、神と人間の血を半分ずつ受けついだ。幼い頃から力持ちで、武術や学問を身につけ、結婚して三人の子供までできる。

だが女神ヘーラ（ゼウスの妻）の呪いを受けて気が触れ、自分の妻子を死に追いやってしまう。この大罪を償うために、ヘラクレスは十二もの試練をこなさなくてはならなくなる。俗に言う「ヘラクレスの試練」だ。

試練を果たしたものの、ヘラクレスは（呪いのために）乱暴を続け、最後にはネッソスというケンタウロスの計略にはまって毒殺される。

ゼウスは彼に不死を与え、晴れてヘラクレスは神になる。さらにヘーラとの不和も解け、彼女の娘を新しい妻とするのであった。

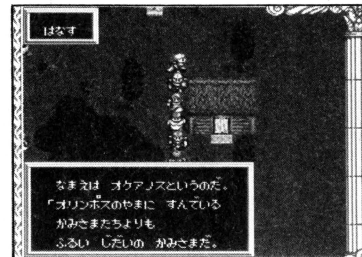
2：前作までってどんなゲームだったの？

『ヘラクレスの栄光IV』というからには、『I』から『III』までが存在するはずだ。神と人間の両方の血を持つ英雄ヘラクレスの名を配し、主に古代ギリシアを舞台とし、冥界・天界なども登場させた『ヘラクレスの栄光』シリーズの第一作『闘人魔境伝・ヘラクレスの栄光』は、1987年6月、ファミコン用として登場した。この作品での主人公は、ずばりヘラクレス自身。

続いて1989年12月には同じくファミコン用として『ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～』が発売される。主人公はごく普通の男の子、さらには気弱なケンタウロスや青銅の女神像が仲間になるという、変わった設定の作品だった。

さらにゲームボーイ用として登場したのが、『ヘラクレスの栄光～動きだした神々～』だ（1992年1月発売）。神を仲間にするという大胆不敵なシステムや、思考要素の強化など、ゲームボーイ独自の内容が光っていた。

そして『IV』の前作であり、隠れた超大作としてひそかなブームを巻き起こしたのが、1992年4月にスーパーファミコン用として発売された『ヘラクレスの栄光III～神々の沈黙～』だ。対立する神々の意志と、それに翻弄される主人公たちの織りなすドラマは、プレイするものすべてを感動させたものである。



←不死身の体を持つ一行が神々の意志にほんろうされながら旅を続けるという、壮大なるストーリーの『III』。歴史に残る名作である

特報！『ヘラクレスの栄光IV』予約キャンペーン～データイーストからの贈り物

10月21日の発売まで、あと20日弱と迫っているが、今回の記事で『予約して発売日に確実に手に入れよう！』と思った読者は次の情報を読んでからにしてほしい。実はデータイーストでは、『IV』の発売を記念して、全国約1500の玩具店・ゲームソフト専門店で予約キャンペーンを実施しているのである。

キャンペーン協力店（箱とポスターが目印）で10月20日までに『IV』を予約した人全員に、なんと描き降ろしのイラストを含む豪華な5枚組の絵はがきセット（もちろん非売品だ）をプレゼントするというものだ。さらに予約した人の中から抽選で1000人に、『ヘラクレスの栄光』シリーズの『II』『III』『IV』のシンセサイザーアレンジバージョンのＣＤ（アルバムのＣＤ非売品）をプレゼントしてしまうというのだ。『IV』のゲーム未収録曲も入ってるらしいぞ。

応募方法は簡単。（1）予約キャンペーン協力店に行く（2）店で『IV』を予約する（3）その店でもらえるはがき付きパンフレットに、店の判子と、その店の店員の判子（あるいはサイン）を押してもらう（4）そのはがきに、自分（予約した本人）の住所・氏名などをはっきりと書き、ポストに投函する（5）当たるよう祈る　以上だ。

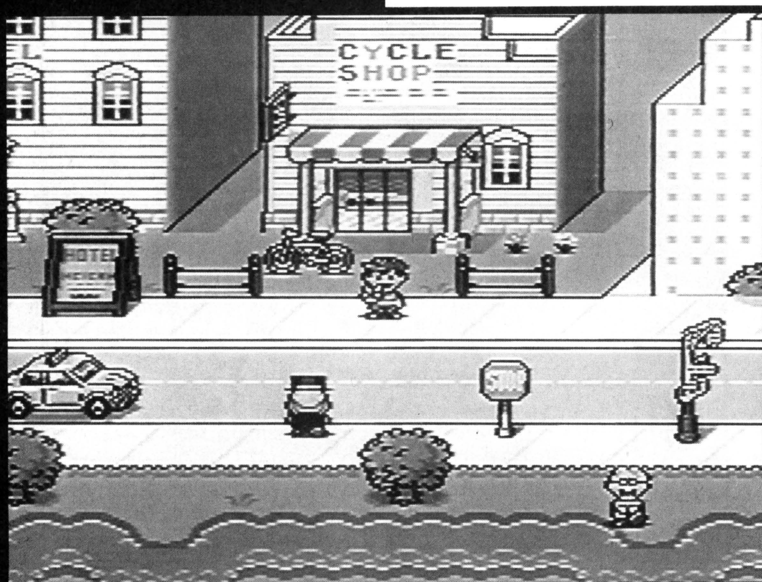
もちろん『IV』を予約しないことにはチャンスは得られないし、予約をしてもキャンペーン協力店以外では応募資格が得られない。さらに10月21日以降の申し込みも対象外となってしまう。さぁ、一刻も早く最寄りのキャンペーン協力店へ、レッツ・ゴーだ！



MOTHER 2
～ギーグの逆襲～

●SFC●任天堂●ロールプレイング●¥9800(税別)●発売中

『マザー2』の視点、『マザー2』への視線



まだかまだかと待ち続けた人も
「終わったら貸してよ」なんて言ってる人も言われた人も
「ファミコンってやったことないんだけど」という人も
「遊び」を知ってる人なら、きっと誰もが楽しめる
終わらせるのがちょっとさびしい『MOTHER2』

Interview

『マザー』は俺の箱庭かもしれない

糸井重里

●インタビュー　石埜三千穂　●構成　生島綾子　●撮影　宇賀神善之

俺が飲みたいのは安全でうまい、ただの水だよ

――「マザー2」をやり終えた人の感想を聞くと、概ね好評ですね。パソコン通信のゲームフォーラムとかよく見るんですけど、いいこと書いてますね。

糸井　うれしいねぇ。パソコンネットって閉ざされた空間だから、皆ボロクソ言うじゃないですか。前作の時は、結構アラ探しされてね。「この人たちには、僕もうだめかもしれない」って思ったぐらい。でも「2」は好評で、あ、ここで通じてるってことはもういいやって。

――唯一、ハード的なとこで、よくいう「重くなる（キャラクターの動きが遅くなる）」っていうのが目立ちましたけど。

糸井　処理オーバーね。

――ただ、その部分を犠牲にしても落としたくなかった部分というのが、あったわけですよね。

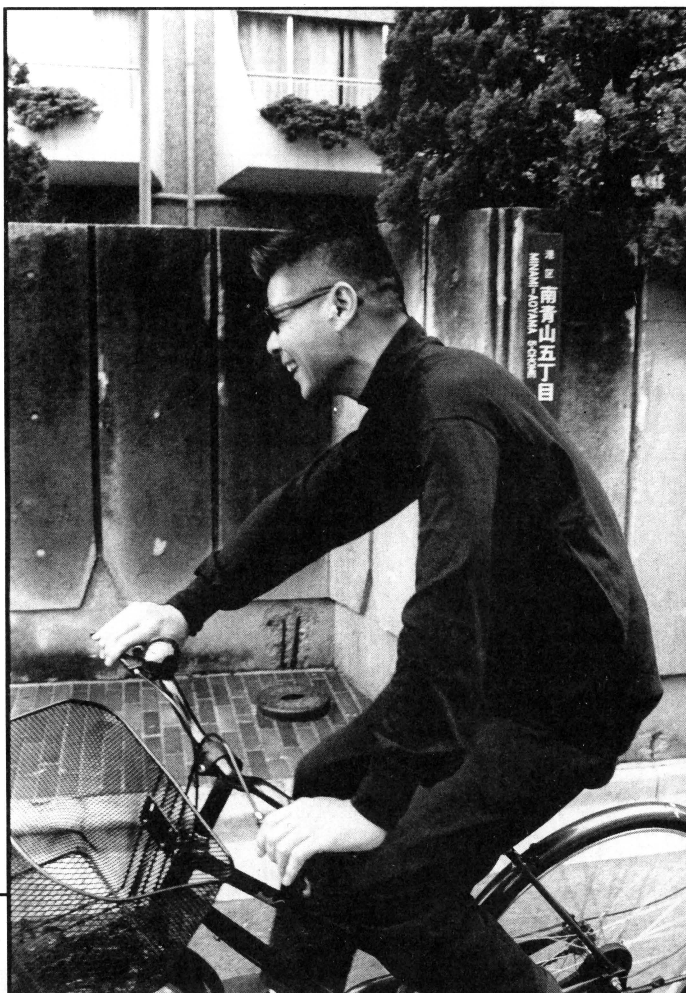
糸井　でなければ、文字は無制限だとか、音は8メガ（「マザー2」の総容量は24メガ）だとか、そんなバランス悪い配分しないですよ（笑）。

――音へのこだわりはすごいですよね。どのくらい口出してます？

糸井　それはもう僕以上に気持ちわかってくれてる人（音楽・鈴木慶一、田中宏和）だから。イントロはこんな感じねというくらい。あと、音作ってる人がフォント（文字）が出てくるスピードだとか間だとかに、すごくうるさい人でね。あんまりつっかえてるんで、バグったかなと思うと「………つまり」って言い出すとかね（笑）。

――今までにないですよね。

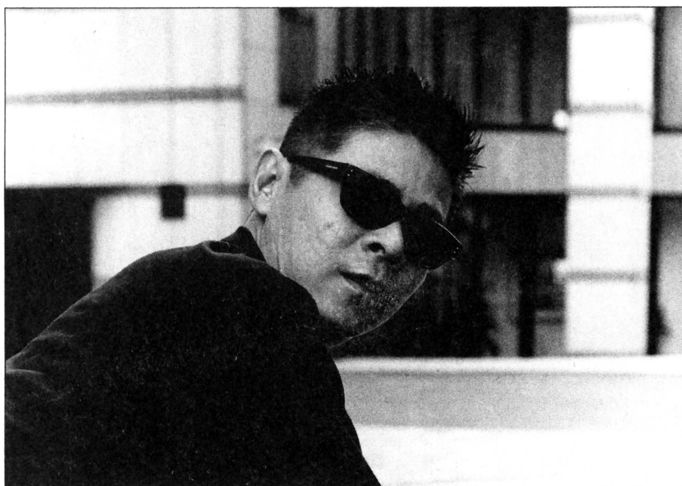
糸井　あれも古くさい音で出てくるとかウィンドウがしょぼいとか言われたんだよー、さんざん。何を見てるんだと思うよね。中の文字が面白くなかったら何にもなんない。例えばさ、水道管が走ってるところにソフトという水を流すとするよね。そしたら、うちは七色の水が出るとか、赤い水だとか、ミント味だとか、いろんな売り方する人たちがいるよ。それっていうのは、「ソフト内ハード」を売ってるわけじゃない？　だけど、俺が飲みたいのは「安全でうまいただの水だよ」って。水道なんだもん。何杯飲んでも飲み飽きないし、明日も飲むだろうなという水が流せたら、色はない方がいいなって。そういう気持ちで作ってるから。



貧しい人たちだけ寄り添って生きなさい

だけど、（最近のゲームは）絵っていえば、どんどんリアリズムになっていってるよね。写真に似てるのが立派だっていうんなら、銀行のカレンダー褒めるおばさんと同じだよ。ちびまるこちゃんの絵なんて、描くのに時間はかからないけど、面白いから売れるわけじゃない？　だけど、あれファミコンでやったら、絵がちゃっちいって言うか（笑）？　言うんだよ（笑）。そのどうしようもない貧しさについて、俺は「貧しい人たちだけ寄り添って生きなさい」と。だから、前に買ったソフトが七色だったといって喜んでる人に対しては、「いや、すいませんね」ってあやまるしかないですよね（笑）。

編集部　このゲームをやってた時に、最後の方まできて、すごく「終わらせたくない」って思ったんですよ。でも、



『マザー２』のそう感じさせる性格に対しても、不満を持った人たちがいるわけですよね。
糸井　それは、例えば子供って、「寿司食いに行くぞ」って言うと喜ぶじゃない。でも、同じ寿司でもうまい寿司とまずい寿司があるよね。その寿司なら食いたくないと思うのが大人じゃない。だけど、「寿司だ」っていって喜んでる子供に、「これはうまい寿司だよ」ってわからせてあげるのは難しいよね。だったら、３つじゃなくて５コくれって言われた時には、「じゃあ、お前は１人で回転寿司でも行ってくれ」と言うしかないよ。俺は「商売人」じゃないから、そっち側の人もこっちに入れてという売り方はできないと知ってるから。じゃあ、君たちは寿司なら何でもいいという寿司を食いなさい、と。あ、でも、もしかしたら、俺のつくったものはおにぎりかもしれない。素朴なはずだから。

同じ文化で育った友だちがつくってるゲーム

——大人が楽しめるゲームを作ってやろうという気合いはありました？
糸井　うん、もちろん。だって、「ＦＦ」やらない人増えてるもんね、大人には。それとね、ファミコンしない子から、ファミコンする子は「カッコわるい」って言われてるよね。マンガ好きな子たちが「あ、コミケ行ってる子ね」って言われてモテなくなるのと同じように。だから、夢は、家ではファミコンする子がモテるというか…。
——「モテる子もする」ファミコンってことですよね。
糸井　そうそう。危機感あるんですよ。
——まずいんですよね。その辺、ほんとうに。
糸井　バンドマンだからってモテたりするようなのと、同じにおいがなきゃダメ。
——だから思うんですよね。そういうふうに思ってたアートぶってるやつが『マザー２』の音楽を聴いて「あ、いいじゃん」ってぶっとんだりしたら、それきっかけになるじゃないですか。
糸井　そう、「何？これ、フレットレスベースの音じゃん」とか。だから、「同じ文化で育ってきた友だちがつくってるゲーム」っていうふうに、なりたいよね。ビーイングがプロダクションシステムで、バンバン作るレコードが最高！っていうのばっかりじゃないじゃない？
——でも面白いのは、ああいうのをよく聴いてる子たちに限って、ビーイングという構造をほとんど意識してないんですよね。
糸井　だったらフリッパーズギターとかさ、ちょっと匂いはさせて欲しいよね。
——「匂い」ですよね。『マザー２』に関して意識した、その匂いというのはどの辺なんでしょうね。
糸井　全部…してるんじゃないですか。ストーリー、セリフが中心だけど。リアリティーのある人出してますよね。そうじゃないセリフに関して欲求不満だったから。

『マザー2』に出てくる大人って嘘つくじゃない

——セリフもそうですが、ゲームがつくりあげた「お約束」というものをくずす方向での工夫がたくさんありますよね。
糸井　そんなことないよ。ちゃんと守ってるよ（笑）。
——いや、守った上でさらに。
糸井　うん。…例えば、『マザー２』に出てくる大人ってウソつくじゃない。ゲームの中でウソつくことって、機能としては矢印が確かじゃなくなるよね。あっちに行けってことだけ言ってくれればいいのに、「あっちに…行ったら…やだぞ」とか言うやつがいたら、ゲームの機能としては困るんだよ。でも実際に俺たちは、そういう正直に言わない人たちに囲まれて生きてるわけだよね。だとしたら、ゲームの中にそういう奴が入ってくるのはおかしくないはずだし、俺にとって当たり前なんだよ。それが「なじむ」という人は、そのこと知ってる人だよね。
——セリフの話に戻るんですが、プレイヤーにゲームの外の世界を意識させちゃうセリフが相当多いですよね。その辺、意図的なものですか？
糸井　意図的ですね。要するに、ゲームとして全部表現しきれるはずがないんですよ。あの世界は別に現実のリアリズムじゃないわけで、ゲームだからといったお約束ごとでぎりぎり保ってる。時々ガス抜いてあげないと、嘘くささがものすごく強調されるんですよ。だったら「遊びなんだから」っていう。
——『マザー２』の大筋ってのは、やっぱり「運命の勇者」じゃないですか。そこの所で、ディティールのリアリティーとのギャップを感じる、それを埋めてくれますよね。
糸井　それをしないと、たぶん埋まらなかったんじゃないかなあ。
——あのカメラマンもそういう仕掛けじゃないかと思ったんですが。
糸井　でも、あれを何とか自然なものと思うためのロジックを考えつく人いたよ。それはね、けっこう感心した（笑）。
——メタの世界を受け入れられない（笑）。

たとえば、水道管に「ソフト」という水を流すとしたら、うちは七色の水だとかミント味だとか、いろんな売り方するよね。でも俺が飲みたいのは安全でうまいただの水だよ。水道なんだもん。

Shigesato Itoi

戦闘がなくてもくり返し遊べる。そんなRPGを作れって言ったら、頑張るよ。そのつもりはあるんだよ。



糸井　そう、メタじゃないの。あの世界の中であのカメラマンを居させてあげるにはどうしたらいいか、ってことなのよ。子供っぽいんだよね。そっちの方が、ほんとはね。メタだということですませる方が楽しいんですよね。
――っていうか、そういう考えを受け入れられないのかなあ。
糸井　でしょうね。

スーパーマリオの絵でRPGをつくりたい

――『ＦＦ』というのは、そのメタの視線を絶対拒否する世界なんだけど、にもかかわらず、「一方そのころ」みたいなこと平気でやるじゃないですか。『マザー２』であの仕掛けを使うことに躊躇はなかったですか？
糸井　あれは、あるリズムの中でしかやれないものを順番に追いかけていくのと、一気に片づけて気持ちいい方に持っていくのとどっちが楽しいかという選択ですね。
――短く抑えてあることは確かですよね。
糸井　抑えたかったんですよ。やり方はもっといろんな工夫があると思うんですけどね。５年も遅れたけど、10年かかってたらもっとあったのかもしれないな。例えば、自分たちがやってきたことをホテルのＴＶで見れたりしたら面白いじゃない。それは、時間と労力が無尽にあったら、やりたくなっちゃうねえ。でもね、本当にやってみたいのは、これは田尻（田尻智・ゲームフリーク代表）が言ってくれて嬉しかったんだけど、「初めて戦闘シーンになった時に、あ、これ、ＲＰＧだったんだって思い出した」って。つまり、画面のトーンやタッチがアクションゲームなんですよ。
――あ、なるほど。操作感覚も近いですよね。
糸井　そう、で、俺はそれで全部通せたら一番面白いと思ってるんです。アクションゲームってね、豪華なんですよ。約束に満ちてないの。だから、スーパーマリオのあの絵のままでＲＰＧができたら面白いだろうなというのがこの『マザー２』の大きな骨格なんですよ。
――戦闘への突入方法も、その辺を追求した結果ですよね。
糸井　本当にのろい敵だったら、逃げられるし。あの辺の遊びは、アクションゲームですよね。だから、それが全部にできるかっていうと…。コントローラーさばきが上手いやつが勝つならＲＰＧの面白さはなくなるし。……まだまだですな。

戦闘がなくても面白いRPGはつくれるはずだ

糸井　まだ、「ゲーム」の話として「ゲーム」を語ってるんで、ゲーム性という部分を取り払っても、ゲーム――ゲームといわれるロムの中に入っている遊び――が成り立つというところまで、１回戻ってみる必要はあると思ってるんですよ。ちょっと冒険かもしれないけど、それでお客さんが逃げなかったら面白くなるねぇ、あのロムの世界は。任天堂がアメリカでファミコンのことを『任天堂エンターテインメン

MOTHER 2
『マザー2』の視点、『マザー2』への視線

トシステム』っていってるじゃない？ゲームって一言も言ってない。それを活かしてみたいんだよなあ。
——具体的なイメージが伝わってこないんですが、それというのは、いわゆるインタラクティブ性は残す…？
糸井　残す。
——ってことですよね。
糸井　宮本さん（宮本茂・任天堂プロデューサー）がね、ずーっとＲＰＧ嫌いで、「戦闘要るんですかね」ってよく言うんだよ。「じゃんけんですまないですか」とかね。「要るんですかね」って言われたら、「ないと、あっという間にゲーム終わっちゃうよ」っていうすごい消極的な気持ちと、あと、戦闘ないとストレスがないんで、前に進む時の摩擦感がないんですよね。
——それがゲーム性ってやつですよね。
糸井　で、何とかライブ感を出すためにドラム方式（体力の表示方法）入れたり、戦闘突入前にモンスターと追っかけっこさせたり。それでもまだ「なくちゃいけないの？」って言われるんですよ。
——それは、戦闘に飽きちゃったからな訳で、最初の『ドラクエ』やった時には、戦闘ってのは大事なゲーム性だったんですよね。
糸井　ちょうどね、ビール工場の見学に行くと、若ビールっていうビールがあるんだけど、それって、本当に熟してない、アルコールも低くて麦の匂いがものすごいするビールなの。その冷やしたのを飲むと「こりゃあうまい！」って皆言うんだよ。「ビールって、もしかしたらこれが原点ですね」とか（笑)、もう言葉を極めて絶賛するわけ。だけど、商品化したら絶対売れないと思うんだよ（笑)。オレンジジュースをビールと同じ分量飲めないでしょ。そんなような欠点を麦ジュースみたいな若ビールが持ってんですよ。つまり早い話が、俺はストーリーも、何をどうしたらトクかも、全部知っていながら、製品になったロムをまだ遊んでるのは、戦闘なかったらどうかっていうと、やんないと思うんだよ。でもやるゲームをつくれって言ったら、頑張るよ！　そういうつもりはあるんだよ!!　だから、戦闘に代わるストレスは何かってことなんだよね。
——あと、終わったあとの経過時間の感覚っていうのは、やっぱり戦闘やってきたから……。
糸井　ですねー。その辺、今、ちょっと考えてることがあって……例えば、『マザー２』の中にもあるんですよ。時間延ばしじゃなくって、その時間が大事だなと思えるようなことって。あの、ゾンビホイホイをテントに仕掛ける時に一泊するじゃないですか。あそこでかかる時間というのは決して短くないんですよね。けっこう手続きが要る。あれをむしろ喜んでやってるふうに見てくれるのが夢だったんですよ。ああいう加速感というのは出せないことはないんだと思います。そこんとこね、何とかちょっと頑張るよ。『3』は、ちょっとその辺、本気で頑張るよ。
（9月6日・任天堂東京支店にて収録)



Shigesato Itoi

『マザー2』がおわってから…。

自分もあの町にいるような気分で遊びました

天野祐吉
あまの　ゆうきち／評論家

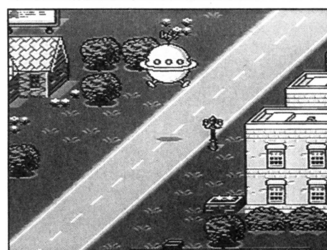
セリフが面白かったですね。どのセリフがっていうんじゃなくて、一つ一つに息づかいが感じられるんですよ。キャラクターが自分の言葉を持ってる。ちゃんと生きてる感じがするんですね。豊かな言葉に囲まれてるのと貧しい言葉に囲まれてるのとでは全然違うんですよ。アイディアもこんなにサービスしないで次に取っとけばいいのに(笑)と思うほど贅沢でしょう。

ゲームの面白さって、一つには、しかけや謎解きの難しさがあって、今まではこっちを主に追いかけてた気がするんだけど、このゲームでは敵を倒してクリアすることよりも、寄り道の楽しさの方が大きいんですよね。例えば、早く読み終えたい小説とゆっくり読みたい小説があるとすると、『マザー２』は後者なんですよ。ふところが深いのね。だから、夢中になってやったというよりは、くつろぎながら、自分もその町の中にいる旅行者という感じで楽しみました。なるべく怖いのには会わないようにしたりね（笑)。でも、敵の出方がね、初めからちゃんと見えてて戦うからいいんですよ、このゲームだと。『ドラクエ』なんかはいきなり出てくるでしょ。どうも理不尽な感じがしてねえ（笑)。

待ってることを忘れるくらい完成までに時間がかかったけど、これ以上のＲＰＧってあるのかなと思うくらい、完成度は高いですね。ＲＰＧとしては行き着くとこまで行っちゃったんじゃないかなと思いますよ。だから『マザー３』は、例えばＳＬＧスタイルとか、脱ゲーム的ゲームとか、全く違ったものにして欲しいなあ。（談）

↓糸井氏とは親しい天野さん、「たいへんだ」と言ってるのをよく聞いたとか……。しかし、こうしてみると日本語の擬態語の豊かさに改めて気付きますねえ



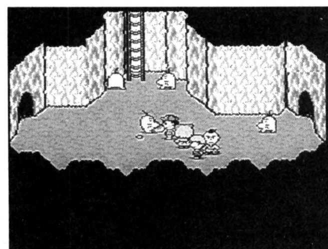


↑お気に入り場面・「いちばん」というのは、実は他にあるそうなのですが、これからプレイする人に驚いて欲しいのでここを

楽しくて明るい『マザー2』　またやります

↓前作に続きノヴェライズを担当する久美さん。「都合上ほんとはおまかせの１番でやったんですけど、シュミを通すとしたら」





↑お気に入り場面・ノヴェライズの際に、どせいさんのセリフはあのフォントでないとやだ、と出版社を困らせているとか

久美沙織
くみ　さおり／小説家

感動のあまり、ぼーっとしてしまいました。ラスト・イベントの直前のセーブからもう一度やろうと取っておいて……（発売前のテスト版で基盤ムキダシだったやつを）ウッカリさかさまに入れて初期化してしまったのが、今思い出してもすごくくやしいです。

私はワガママなので、難しすぎるＲＰＧはすぐに投げだしてしまいます。絶対自分がやりたくないようなことを無理やりおしつけられると、そこでやめてしまったりもします。あんまりコリすぎ詰めこみすぎで、攻略本がないとクリアできないやつとか、殺バツとしたムードが漂っていて人間が次々死んでくやつとかもダメ……。

でも『マザー２』は、ほんとに楽しくて明るかった！　こにくらしい敵もいるけれど、たいがい妙にかわいくてユカイですよね。中でも――かいりきベア！　往きのまだ自分が弱かった時はすげ一怖かったけど、帰りに強くなったらトタンに必死に逃げるじゃないですか！　あの途方にくれたよ一な顔で、でかいずうたいで。追いつめられてウゴウゴしてるのを、まず（もちろん）思わずぶったりたたいたりしちゃったけど、すぐハッとして――ああこんな弱い者いじめなんてする奴には地球の未来はたくせない！　と思って以後深追いはやめました。ムキになってひっぱたいたのはアレぐらいです。

なんといっても好きなのは『どせいさん』。ぬいぐるみがあったら欲しい！

グミ族の方々は――一瞬クミ族かと勘違いしたぐらいで超親近感。わたしは絶対、ムクチじゃないですけど。

とにかく素敵でした。またやります。



「自分だけの場所」を見つけた5人、それぞれが出す『マザー2』への返事

こだわり続けて5年/『マザー2』が証明したもの

田尻　智
たじり　さとし／ゲームフリーク代表

「良い」ゲームには2種類ある。ひとつは「とんがった」ゲーム。新しいゲームアイディアや感覚を盛り込むことに挑戦しているなら、そのゲームはとんがっているといえよう。ゲームバランスやサウンドなどの一部の出来が悪くても、「良い」といわれるゲームは、とんがっている場合が多い。

前作の『マザー』は、まさにとんがったゲームだった。いいことも悪いこともいろいろいわれたが、現代モノをテーマにしたことから、マップの形まで、テレビゲームの世界に新風を吹き込んだことは誰もが認める。

「良い」ゲームのもうひとつは「あなのない」ゲーム。あなとは、スキとか短所とも言い換えられる。つまり、ストーリーのつじつまから、戦闘シーンの難易度、グラフィックのタッチ、ちょっとした効果音まで、手抜かりなく作られているもの。丁寧に制作されているとほめられたり、とくにケチのつけようのないゲームがこれにあたる。今度の『マザー』は、一転、穴のないゲームに仕上がった。ゲームのなかの住人たちが暮らす世界を、どこまでディティール細かく作っていけるか、そんな「こだわり」がうかがえる。でも、ゲームづくりでもっとも大変だけど重要なファクターが、この「こだわり」だ。ゲーム制作なんて、細かいところにこだわると時間なんてすぐ過ぎてしまう。2年や3年、5年すぐ経つ。でも、こだわることだけが、ゲームの完成度を上げられる。『マザー2』はそれを証明したのだ。



教養は快楽のためにある

石埜三千穂
いしの　みちほ／本誌ブロードウェイ担当

脳の中には闇がある。意外な記憶が不意に忘却の彼方から浮かび上がってきたり、わけのわからない夢を見たり、デジャ・ヴュに襲われたり。確かに世界は広い。知らないことも多いだろう。しかし、自分の脳の中も同じくらい広く、より神秘的で謎に満ちているのではないか。

思想が近代的自我を獲得して以来、多くの小説家たちがその内なる闇の探求に血道を上げてきた。ＬＳＤの幻覚を散文詩に表したミショーら、シュール・レアリストたち。ギンズバーグ、バロウズらビートニクの面々。バラード、ディックら、イナー・スペースＳＦの作家たち。彼らとその作品に共通するのは、自由の思想とドラッグの香り……。

私はかつて、こうした傾向の作品をこよなく愛し、収集していた。そして最近、長らく忘れ去っていたその書架に、ずいぶん久しぶりに新たなタイトルが加わることになった。

そう、『マザー2』である。……

さて、強いて嫌みったらしい、偉そうな言い方をしよう。もしあなたが、『マザー2』のことをありきたりな勧善懲悪のつまらない話だと思ったのなら、それは教養が足りないのである。悔しかったら、文学・芸術の基礎くらい通過してからゲームの世界に戻ってくればよろしい。

なんだか場違いな話をしているのは承知の上。しかし、ゲーム界には幅というものが無さ過ぎた。『マザー2』というきっかけがあらばこそ、こんな話もできるのだ。

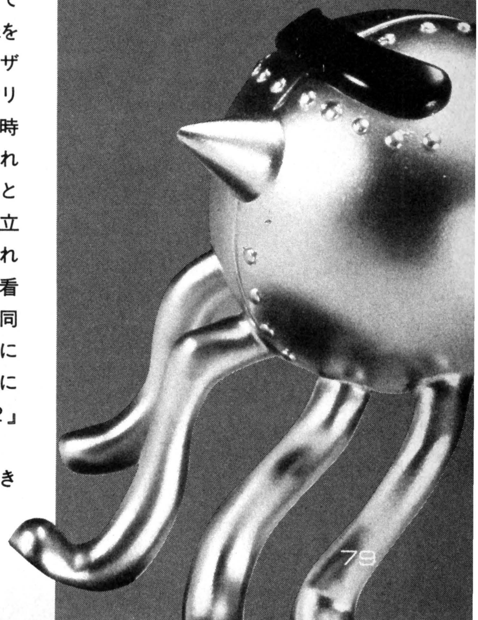
1994年8月発売の新作として

根本康弘
ねもと　やすひろ／本誌編集部

今年の個人的なベストゲームは『スーパーメトロイド』『ファイナルファンタジーVI』と、ここに新たに、全く迷わずに『マザー2』を入れる。だからここから先は『マザー2』が大好きな人の話だと思って読んでくれないと困る。

『ファイナルファンタジーVI』が現在のＲＰＧのワクをはみ出した遊び方をユーザーに対して示したのと同じように、『マザー2』も完全に「外側」が面白いゲームとして完成していると思う。ただし、この2本は全く違う意味を持つ。前者がシステムで遊ばせるものだとしたら、『マザー2』は環境面で遊ばせてくれるのである。戦闘やシナリオ運びなどの骨組み自体は、『ドラゴンクエストII』の時代を思い出させるかのようにオーソドックスなもの。それがなぜ、1994年の8月にリリースされるＴＶゲーム作品として、ここまでふくらみを持った1本のゲームとして成立しているのか。その要因は、明らかに気を使って配置されている音楽であり、戦闘の背景の効果であり、道具屋の看板であり、まるでＴＶの中で誰かがしゃべっているのと同レベルの、ゆえにファンタジーにもＳＦにも生真面目さにも収束にも縁のない会話なのだと思う。でもそれは王道に対する反抗なのではなく、「面白い」がために『マザー2』のカセットに入っているものばかりなのだ。

「別によくあるＲＰＧじゃない」と言う人に言っておきたい。めったにないＲＰＧだよ、これは。



むつかしいことをかんがえよう、これからのぼくは

10年前、ゲーム雑誌が作り上げたフォーマットはあまりにも完璧すぎていて、メディア自体を必然の方向へと導いてくれていた。加速するイメージの消費速度に追い付け追い越せの雑誌展開。限られた数パターンのたらい回しの使い回しでも許されてしまう調理方法。刺激はいつしか慣れになり、飽きになってゆく。

「ありきたりのことはもうやめようよ」本誌9月号の打ちあわせの最中に石埜三千穂が言った言葉である。

「レゴブロック」というおもちゃがある。レゴ社が制作販売している子供のためのブロックなのだが、これほどまでに面白いおもちゃはないのではないか、というほどに面白い。数百種からなる基本パーツ（パーツの8、9割が基本パーツである）の組み合わせによって文字どおり「無限大」の形を作ることが可能なレゴブロック。その部品ひとつひとつの精度の高さ、パーツとパーツの使い方によっては、大の大人が引っ張っても取れない（!!）程の強度を持つにも関わらず、てこの原理を応用すると簡単に外れてしまう、そのシンプルな見た目からは想像できない計算されたパーツ構成。子供だけのものにしておくのはもったいない位のおもちゃだ。（実際、大人のファンも多いのだが）そんなレゴファンの間でバイブルとなっている本がある。その名もずばり「レゴの本」。詳しい記述は避けるが、興味がある人もない人も必見のコレクターズアイテムである。おもちゃというものに対する雑誌メディアの接し方としては大変正しいものであるはずだ。

「『テトリス』の面白さについて、20ページ位の特集を組めるようになったらゲーム雑誌は変わるよ」インタビューの最中、糸井氏が言った言葉だ。正直いってドキッとした。見透かされたような気持ちがした。

「先鋭的なことをやろう」、そんな所から本誌「特集『MOTHER 2』」を始めてみた。それなりの反響もあり、「先鋭的なこと」としては成功だったのかも知れないが、それだけが空回りしていたのも事実だ。

「レゴの本」程の正しくも完璧な調理方法にまで行き着かなかったけれど、いつかその場所に辿り着ければ。



➡本誌ではあえてやらなかった攻略に挑戦した単行本『マザー2のすべて』。「ゲームのテンポが崩れそうな時に」（石埜）

『MOTHER 2』～PARTY IS OVER～
最後の晩餐

PRESENTS 『マザー2』読者対抗レビュー合戦開催!

というわけでプレゼントです。まずは『マザー2』オリジナルTシャツ、黒と青の2タイプを5名に。もうひとつはCM『マザー2』の写真を3名に。木村拓哉ファンの男子高生はどしどし送ってください。さらにもうひとつ。本誌特集『マザー2』のメンバーが総力を挙げて制作した単行本『マザー2のすべて』を5名に。「小タネがたくさん」おや、石埜さん。

ただし、こんな豪華な景品をただであげるわけがありません。応募者は全員、レビューを送ることを条件とします。文字数は無制限、内容の良かった方の上位から順に当選者とし、場合によっては本誌掲載の可能性もあります。内容はゲームソフト『マザー2』のレビューでも、本誌特集『マザー2』に対してでも可。とりあえずは『マザー』に関するものなら何でもありです。審査員は石埜三千穂（ヘッドルーム）と大塚充（本誌編集部『マザー2』担当）ほか多数。欲しいプレゼントを名記の上、宝島社「必本スーパー!」編集部『マザー2』レビュー合戦」係へ。


⬅うったりかったりどせいさんです。ほしいか。そうでもないか。ぶう。しゃしんです。おくるます。たくやー。ぽえーん。ぶう



⬆おとなもこどももおねーさんも魚屋さんもインド人も幸せな人もそうじゃない人もマイクエドワーズもみんな着てるTシャツ

21世紀マルチメディアSHOPをめざす皆様へ

儲かる店の販売戦略！

時代を先読みする感性と豊かなノウハウでお応えします。

POSで他店との差別化

レシートプリンターで商品券・予約券の発行ができます。

特許申請中

カタログ送ります！

※写真とは機種が異なる場合があります。

月額リース ￥51,000～

戦略その1 ――― POSシステム ポスティブ

ファミコン専門店が開発した販売戦略として使えるPOSです！

- TVゲーム全アイテムが登録済です、POSの導入後その日から可動できます。
- 販売と買取を同時に登録して差引精算ができます。
- 在庫数はリアルタイムに管理していますのでスムーズな発注ができます。
- 自社コードとJANコードの2種類で管理できます。（TVゲーム以外の登録も可能です）
- 商品券、予約券 自動発行機能付で競合店との差別化をすすめることができます。
- 売上、買取の順位一覧や古物台帳になる下取一覧などの資料が出力できます。
- バーコード付の売買リストや値札ラベルを印刷することができます。

戦略その2 ――― ファミコン専用什器

カタログ送ります！

SFC陳列ラック12本
W460×H600（㎜）
￥9,900

お店のスペースを十二分に活かします。
数百に及ぶ豊富なバリエーション！

（上記の他にも各種専用什器取り揃えています）

戦略その3 ――― 販促用アイデア商品

カタログ送ります！

POP・のぼり・専用袋など各種取り揃え。

戦略その4 ――― 万引き防止システム

頼りになる奴
万引ロスをなくし、より効果的な店舗を実現！

カタログ送ります！

新品・中古
ソフト・ハード
1本より
卸します！
〈ヤマトコレクト便利用〉

中古売買表
- ○TVゲーム全アイテム収録
- ○中古売価・買値機種別に掲載

中古売買価格がわからなくてお困りの方、この1冊で安心です。

年間契約 100,000円
月間契約 10,000円

戦略その5 ――― 販促用チラシ

見本送ります！

自店だけでは、コスト的に無理。だけど、迫力のあるカラーチラシがやりたいというお客様に朗報。

一枚あたり3.9円～ 10,000枚以上
年間9～10回の予定にて実施しております。どなたでもご参加できます。
表面/カラー ソフト約100～120点掲載
裏面/1色 買取約300点掲載 フリースペース有り

TVゲーム関連商品総合販売
MIRAIYA
株式会社 ミライヤ 担当：竹内、くつな
〒475 愛知県半田市前崎西町59
ショップ又は業者の方専用電話
TEL(0569)24-4479
FAX(0569)21-9630
◎上記の資料カタログ郵送致します。
FAXにて住所・TEL・店名・担当者名をお知らせ下さい。

ゲームソフト買います！
新品・中古ソフト・本体・パーツ
（中古の箱・説明書のないソフトでもOK）
過剰在庫・売れ残り品、見積りします。

★★★★★★★★新品・中古ゲームソフト 激安販売中★★★★★★★★

マジカルボックス 一般の方専用
販売専用 ☎(0569)26-0285
買取専用 ☎(0569)26-0655
（買取りの方は、受付番号確認してください。）
〒475
愛知県半田市前崎西町59
いらなくなったソフトの買取りもしています。

ゲーム・ミュージック・アワー

GM HOUR

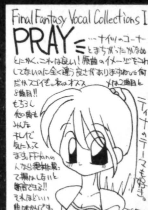
やはりというか、案の定というか、最近テクノ系のGMが目立つ。流行モノだし、ハードの相性からいっても当然なのだが、そうなればなったでなんとなく面白くない。ひねくれ者な私たちではある。

ゲーム音楽の友

常連さんも新顔さんも、お便りありがとう。たくさん載せられなくてごめん。みんな楽しく読んでるからね。で、今回は堅くてカドの立つヤツを一発。俺ってM？

●突然ですけど、このコーナーを読んでる人ってクラシック系のＧＭ嫌いなんでしょうか？　ＲＰＧのようにゆっくり曲の聞けるものはクラシックがあってると思うんですが。中でもＤＱは、構成の面から見ても音の重なりから見ても完成度が高いと思います。でも、イシノさん、杉山先生嫌いみたいですけど何故ですか。なんだかんだいって内容が偏りすぎでは？（兵庫県／古谷公一）

▼お、俺はそんな大それたことを言ってねえぞぉっ！　初代ＤＱの音楽には涙したよ。好きだから不満も出るの！　あと、偏りはね。ただの情報ページにしたくないんで、模索中。別にクラシック系ＧＭの感想だって歓迎よ。（石）



↑北海道／T.SATO●素直な感動って大切だね

さらなるパワーアップを目指して

秋といえばゲーム、かどうかは知らないが、秋の夜長を徹して１本のゲームで遊んだりすると、遊び終えた後もループしたメロディーが頭の中を駆けめぐる。いやあ、とべる。クスリ要りません。ちょっと眼底神経に来るけど。クスリといえば、「MOTHER 2」のＧＭ。やっぱり凄かった。緻密さが違う。音楽性の幅が違う。フレットレスベースを執拗に再現したブルースや、ＥＮＯそのまんまの環境音楽。他方で民族音楽があると思えば、はたまたドラッグカルチャー色濃厚な音と映像の融合世界。キメの戦闘ではヘビメタも一発。ほんと、なんでもアリアリ。それでいて過剰な感じがしないのが凄い。なんつーか、オ・ト・ナって感じ。

と、それはいいんですが、またまたこのコーナーは担当が変わります。それにともなって内容も変わる予定。ごめんね、毎度。旧担当・トクナガのサヨナラの弁をどうぞ。ちなみに、後任ゴトーの紹介は、とりあえず下記レビューのスタンス表明をご覧ください。

「急に来て急に去る。うーん、ゴメン。こういうコーナーは一般性のある視点を保ちつつ長く続けることが大事だと思うんで、ＧＭ界のミシュラン目指して頑張ってください。……無責任？　いやあ、わたしゃリッジ２のレビューができなかったのが心残りっス」

（………おたよりのあて先………）
〒102　東京都　千代田区　麹町
５－５－５　宝島社
必本スーパー／編集部
「GMアワー」係宛

NOW ON RELEASE

レビュワー（石）：石埜三千穂

GMに〝インタラクティブ・ポップス〟としての可能性を期待するイシノです。今後の方針について一言。右のゴトー氏と私は、GMに対するスタンスがわりと近い。結果、見てわかると思いますが、合評の意味が薄れている。次号への課題とします。

レビュワー（G）：後藤勝

音楽をCDにして売り出す以上、「ゲームのファンのためのメモリアルグッズですよ」などといった甘えは許されない。お兄さんは元レコード屋さんだからね（怒）。既存の音楽の低級版よりも、ギコギコしたメガドラのボイスのほうが感じるなあ。

ときめきメモリアル SOUNDコレクション



作曲：矩形波倶楽部
編曲・演奏：山崎淳、秋山浩一＆石井為人
￥2,800（税込み）
KICA-7644
キングレコード

◉オリジナル
ときめきメモリアル（コナミ）

キャラごとにバラエティを出そうという気持ちはわかる。が、それがかえって、アレンジに付け焼き刃的な印象を与えてしまっている。楽曲を超えて全体を貫く統一感がないのが辛い。追体験用で十分と考えるのなら、色モノに徹した方がよかったのでは？　（石）

BGMを離れて単独で聞ける楽曲ではない。なぜヴォーカルアルバムにしなかったのか疑問が残る。全体をソツなくこなしているがこれといった音楽的な主張に乏しく、ギターソロも空しく響くばかりだ。11曲目の眠くなるムーディさが唯一の救いではある。　（G）

カプコンサウンドシリーズ ヴァンパイア／アーケードゲームトラック



曲：カプコンサウンドチーム
￥2,000（税込み）
SRCL-2969
ソニーレコード

◉オリジナル
ヴァンパイア（カプコン）

不思議に楽曲としての整合性が感じられず、メロディーや音色の断片だけが、高密度でキラキラと輝いている印象。おそらく、ゲーム演出上の意図的な効果なのだろう。格闘モノのBGMとしては、コテコテにメロディーが流れているタイプより正しく思える。　（石）

ゲーム音源もの。「ゲームの」BGMとして、ゲームを離れてもそこそこ聞ける品質は保っている。伝承・文学上の夜の怪物たちが登場する格闘ゲームという性質を考慮した、端正な音作りはもはや手慣れたものだ。ザベルのメタル・ナンバーはイカス。　（G）

KAISER KNUCKLE



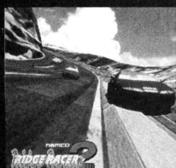
曲・演奏：ZUNTATA
￥2,000（税込み）
PCCB-00159
ポニーキャニオン（サイトロンレーベル）

◉オリジナル
カイザーナックル（タイトー）

あまりにもイージーな旧態依然のフュージョン・サウンドで、最初から最後まで押し切っている。正直、個人的に嫌いな種類の音楽なので、必要以上に言い方がきつくなってしまうが、それにしても工夫がないのではないか。つい、聞き流してしまう。　（石）

むう……シンセ音で、フュージョン～スペイシー・プログレという（アニメのサントラ風ともいう）、王道パターン。音楽性はともかくとして、似たような曲が続いてしまうのはやはりつらい。ひと工夫欲しかった。１曲目の集客デモは、期待を抱かせたのだが。（G）

ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.14 リッジレーサー2



曲：NAMCO SAMPLING MASTERS
￥1,500（税込み）
VICL-15031
ビクターエンタテインメント

◉オリジナル
リッジレーサー２（ナムコ）

非常に緻密な作り込み、バカでノリノリのおダンス用テクノそのまんま。レースものだけにBGMは差し替え可能かな、と思って聞いていたが、聞き進むにつれ趣味と遊びの要素が強烈な個性を……。ボイスの多用が、コンセプトをわかりやすくしている。　（石）

エイベックストラックス系おバカテクノの快感のツボは、うまく捉えている。やりたくてやっているというよりは、一段引いて「ワザとやっている」クールさだ。『ベアナックルIII』と比較するのは何だが、もっと凄いことができる人たちのではないか？　（G）

河原崎家の一族

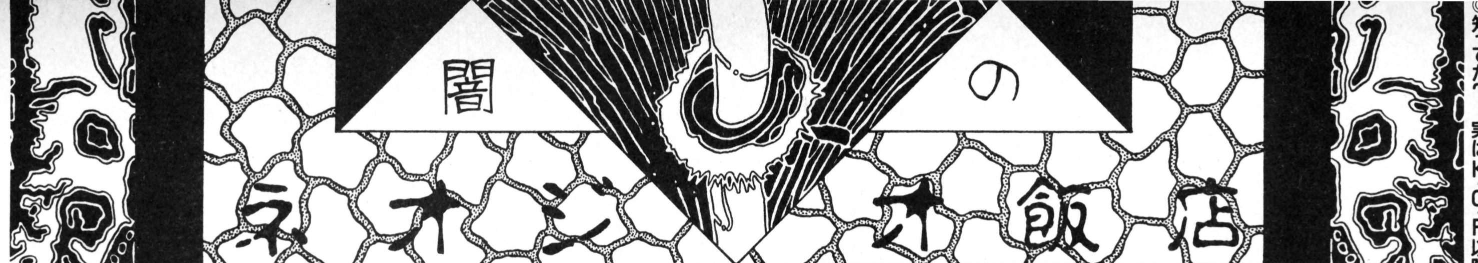


曲・演奏：国枝学
￥2,800（税込み）
NACL-1163
NECアベニュー

◉オリジナル
河原崎家の一族（エルフ）

全編、〝アルビノーニのアダージョ〟みたいな、ロマン派的オーケストラ・アレンジのバロック曲。モチーフとなる設定がインモラルな館モノ（ドスケベなパソゲー。出来はいいぞ）だけに、雰囲気はピッタリ。アレンジ版の中間部は、現代音楽風でやや難解　（石）

ルネサンス～バロック、現代音楽が好きな人は入り込めるだろう。３・５曲目などは、クロノス・クヮルテットに演奏させたい気もした。如何にもサントラ然とした内容は、映画ファンにもアピールできるか。つい、「ウィザードリィ」を思い出した。　（G）



こっそり伝える新たなる大地

しっ。息をひそめて読むのだ。いつもの店は占拠された。こっそり店を開けてから興味のある人は……あっ……！

タイトル	ジャンル	発売予定日	税別価格
マジシャンロード	アクション	10月末	￥4,800
ニンジャコンバット	アクション	10月末	￥4,800
ラギ	アクション	10月末	￥4,800
クロススウォード	アクション	10月末	￥4,800
ラリーチェイス	レース	10月末	￥4,800
ニンジャコマンドー	シューティング	10月末	￥4,800
ワールドヒーローズ2 JET	格闘アクション	11月11日	￥7,800予価
痛快GANGAN行進曲	格闘アクション	'95年1月	未定
RPG(仮称)	RPG	未定	未定

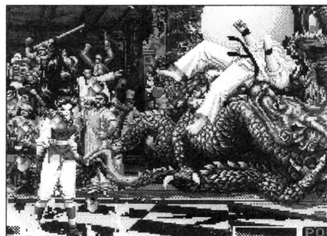
買っときゃよかった

いや、ネオジオCDの話なんだけど。ADKがCDオリジナルのRPG出すんだって。他にも…詳しくはお品書きを見てくれ。ああ…。

●THE KING OF FIGHTERS'94●SNK●発売中●￥29800➡技表
●龍虎の拳２●ザウルス●12月発売予定●￥10900（予価）➡モード

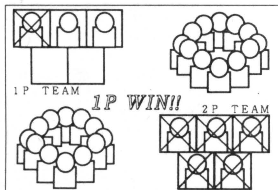
みんな知ってるよね。

どうせもう知ってるでしょ？『KOF』（通称キンタ）の超必殺技。ゲーセンの壁にも貼ってあるし。一応載せとくよ。



こちらSFC

何とSFC版の『龍虎2』ではキンタのようなチームバトルができるモードがあるらしい。1～5人でチームを組み、1人でも勝ち残ればOK。詳しくは次号で。

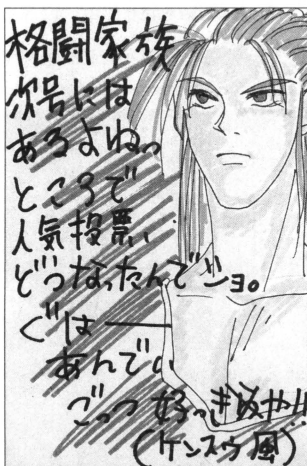


↑こんな感じ。ちなみに勝ち残りキャラの体力は回復しない（気力は回復する）

草薙京	裏百八式・大蛇薙(おろちなぎ)	↓↙←↙↓↘→+C
二階堂紅丸	雷光拳	↓↘→↓↘+C
大門五郎	地獄極楽落とし	投げの間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+C
ヘビィ・D／	D・クレイジー	↓↘→↘↓↙←+C
ラッキー・グローバー	ヘルバウンド	↓↙←↙→+BC
ブライアン・バトラー	ビッグバンタックル	↓↙←→↘↓↙←+C
ハイデルン	ファイナルブリンガー	←(後ろのみ)に一定時間ためて↙↓↑と同時にBC
ラルフ	バリバリバルカンパンチ	↙に一定時間ためて←→と同時にC
クラーク	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	投げの間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+C
麻宮アテナ	シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←↖+BC
シイ・ケンスウ	神龍天舞脚	↓↘→←→+D
チン・ゲンサイ	轟欄炎炮(ごうらんえんぽう)	↓↘→↓↘+C
キム・カッファン	鳳凰脚	↓↙←↙→+BD
チャン・コーハン	鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+C
チョイ・ボンゲ	超絶竜巻真空斬	←(後ろのみ)に一定時間ためて↙↓↑と同時にBC
テリー・ボガード	パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC
アンディ・ボガード	超裂破弾	↓(真下のみ)に一定時間ためて↘→+BD
ジョー・ヒガシ	スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC
リョウ・サカザキ	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+C
ロバート・ガルシア	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+C
タクマ・サカザキ	龍虎乱舞	↓↘→←→+AC
ユリ・サカザキ	飛燕鳳凰脚	→←→↘↓↙←+BC
不知火舞	超必殺忍蜂	→↙→+BC
キング	イリュージョンダンス	←→↘↓↙+BD

格闘みに家族（泣）

格闘連合宛のさまよえるハガキをご紹介。しばし我慢せよ。



←茨城県・網代恵里子◆PNなかったから本名で載っけたぞ

描いて●作って●遊べる

デザエモン



■スーパーファミコン ■アテナ
■発売中 ■¥12900

自分で描いた絵がモニターの中で好きなように動く。自分で作った音楽がそのバックで流れる。「作ることがこんなに楽しいなんて」と言ってみたいと思いませんか。そう思ったらあなた、さっそく『デザエモン』ですってば。

デザエモンって誰ですか？

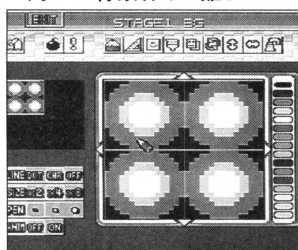
一瞬誰かと思ったでしょ？ そんなあなたは今のところ０点。「ファミコン版で遊びまくってやした」という人も多いかと思われるシューティグゲームを作るソフトのことなのね。１つ言っておきたいのは「今さらシューティングじゃねえだろ」とは思ってほしくないってこと。作る楽しみを味わえるなんて、開発者に感謝だよ、チミ。

で、どうやったらゲームが作れるんだか早く教えて下さいよ

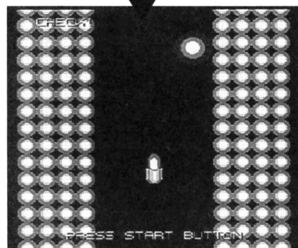
1 することがいっぱいあるんす

『デザエモン』でゲームを１本完成させるとなったら、こりゃまた大量の絵を書かなくちゃならない。自機からパワーアップパーツ、ショット時の弾、爆発パターン、ザコもボスも含んだ敵キャラ、背景、もちろんタイトル画面だって作るわけね。で、そのうちいくつかはアニメーションパターンまで作らにゃならん。とかって言うと面倒くさそうに思うでしょ。面倒くさくないかといえばそんなことはないけど、実は『デザエモン』は「作ってみたい人」には簡単で、「真面目に遊べるものを作る」って人には努力のしがいがあるわけなのだ。

例１：背景作りは難しい



←パーツ描くのが面倒だから流用パリバリで背景作ってみようかしらね

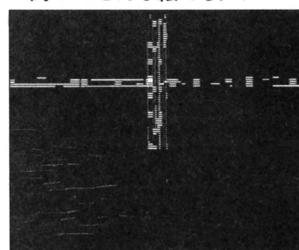


←なんだか同じ風景で飽きちゃったじゃない。苦労はしなくちゃかねぇ

2 とにかく絵を描かにゃ

さっきも色々と羅列してみたが、とにかく絵をいっぱい描かないと話は始まらない。飛行機でも爆発パターンでも何でもいいからとりあえず絵を作る作業からスタートだ。ステージは６つもあるので、絵はいくら描いても足りないくらいだと思っていたほうがいい。絵心が少しばかり身に付いてきたかなと思ったら、アニメーション用のパターンも作ってみるといい。ほんの３つとか５つとかのパターンでも自分の作った絵が、動いて見えるのは、慣れちゃっても楽しいもんだ。このへんの楽しみがわかってからゲームデザインについて悩むのが物の筋ってもんだ。

例２：どんな絵でもグワーン



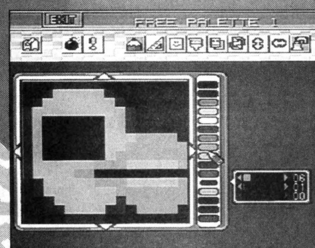
←物には順番てことでタイトル画面をひとまず作ってみやした



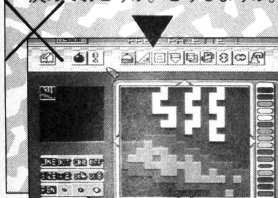
←回転、拡大、縮小が２パターン分使えるのでグワーンとなるんすよ

物語 オリジナル超大作『島国根性』(仮)のできあがるまで

とりあえず考え込む

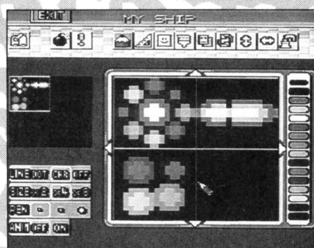


コンセプトがないんじゃ、いいゲームにゃならん。どうしようかね。と、色々と考えているふりをしてみる。いくつか絵を描いてそこからイマジネーションを膨らませてみるのも、消極的だけど決して悪い方法ではない。最初にタイトルを決めておこうか。どうしようか。



←迷うとすぐに陥りがちな下ネタ系。あまり好ましくはない

いろいろと絵を描きためる



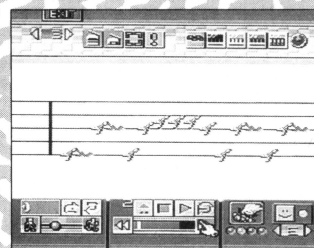
とにかく必要になるのは絵。どうせ大量の絵がないとゲームができないんだから迷っているうちにいくらでも絵を描いてしまえ。パレットの色調整が初期状態ではそれぞれそろっていないので、同じにしてしまってどこでも使えるようにもしてしまえ。

↓絵を描いて保存、これの繰り返し。とにかく描け



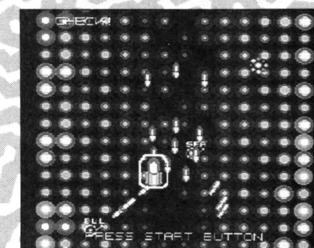
↑パレットの色を項目ごとに統一した

音楽なんか作ってみる

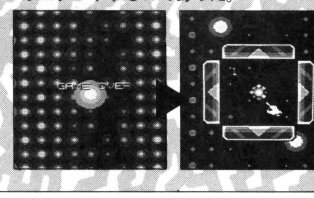


単なる環境面でありながら、音楽１つによってゲームそのものまでぜんぜん違うものになってしまう。ゆえにおろそかにしてはイカン。『島国根性』はブルースっぽい曲のみで勝負する。ちょっと絵にそぐわない感じもするが、不思議なミックス感も生まれて効果的になった。曲を作ったらアレンジも必要ね。音色とテンポをちょっと変えるだけで、雰囲気はがらっと変わるものなんすよ。極端な話、コード進行が違って、ドラムが入ろうが入るまいが同じ曲は同じ曲なのだ。わかったか。

何度も何度もテストプレイ



もちろん、絵と音を組み合わせてゲームそのものに「組み立てる」作業が次にすること。これはこれで非常に厳しい。ちょっと敵を配置したらテストプレイしてみるとか、ゲームオーバー音楽を入れてまたテストプレイ、とチェックの日々がスタートするのであった。

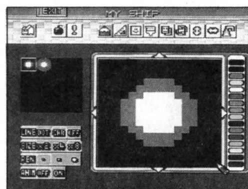


『デザエモン』をやってるあなた、耳よりなお話があるんスよ。

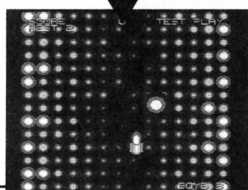
ゆかいな実例

丸が描けにゃあな

絵を描くのに必要な技術は色々あるが、まずは基本を押さえにゃならん。丸や四角が描けないとそれはそれで非常にやりにくいと思うわけっすよ。といってもＣＧってのはドットの集合体だから、四角いものをどうやって丸く見せることができるのかがわからないとロクな絵は生まれて来やしない。まずは丸をマスターして、それにツヤを付けたりしてみましょうね。



←正方形を削って丸を作ってみました。なんだかゴツゴツしてるなあ

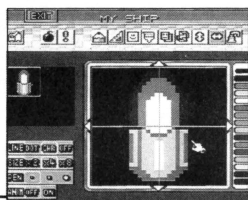


←でも実際にゲームプレイ画面では丸いものがいっぱい動いているじゃないすか

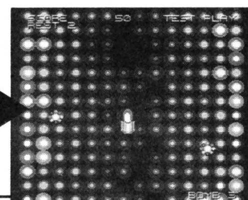
大した実例

絵はにじむもんだす

ＴＶ画面ってのは絵がにじむもんすよ。普通に家でゲームやってて、「マリオのヤツ、今日はやけにドットっぽくてしっくりこねえぜ」なんて思わんからねえ。角っぽい絵を作って、それがＴＶのモニターに映ったときにどのようににじんで丸っぽく見えるようになるのかを知っておくべき。にじむと言えば同じ色の多用は背景に弾がにじむことがあるので注意だのお。



←まずはドットで自機なぞ作ってみやした

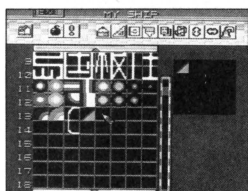


←実際はカクっぽくないっしょ？　こんなもんすよ

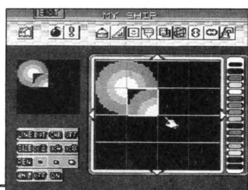
便利な実例

節約しないとイカンす

いっぱい絵を描かにゃあならんということは、それだけ容量を喰うってことだ。ゲームを６ステージ分すべて作ろうと思ったら、思い付いた絵を描きつづっていくだけで確実にセーブファイルが足りなくなってしまう。そこで活躍するのが「反転」パターン。左右対称の絵は右側だけをセーブしておいて、組み立てるときに「反転」させればできあがるのでした。



←これはセーブ用のファイルだけど、一瞬ゴミ捨て場みたいに見えますねえ

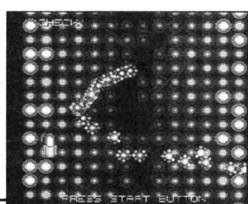


←ゴミは反転パターンによってちゃんと生き返りましたねえ

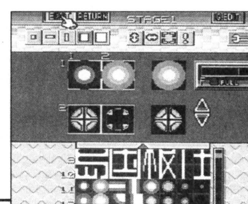
うれしい実例

工夫すればこんなことも

敵キャラが敵キャラを生む機能がある。普通に弾を撃つか、敵を生むかを選べるのだが、この敵を生む機能は工夫すれば様々な場面で役に立ってくれるのれすよ。突然わいて出てくるような演出、ハッチから敵が出てくる演出などいくらでも可能性はある。立ちならぶ首だけの人面像が、破壊できる輪状の弾を発射するときにもこの機能を使うんですよ。



←透明の敵がザコを生みながら飛び回る設定がこれ

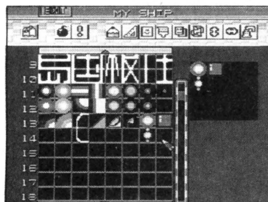


←ハッチ開閉と敵を生むタイミングを合わせると良い

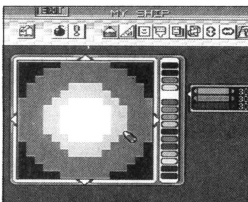
楽しい実例

便利なパーツをキープ

ブランクや丸などのパーツは実際よく使うものだ。１度描いたらキープしておくべき。さらにコンセプトがしっかりしたゲームならば、同じようなパーツはいくつかのステージで流用したくなるはず。絵を発展させるためのベーシックパターンとして保存しておくと何かと便利なもんだよ。



←１マス分の開きがブランク。消しゴムにもなる

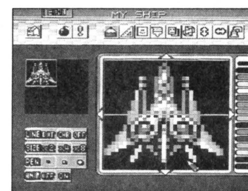


←ベーシックパターンはパレット変えだけで変貌する

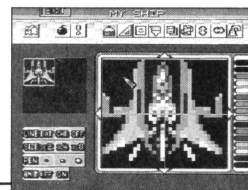
貴重な実例

ぬすみだってやったれ

いきなりゲームを１本作れと言われたってそりゃあきついことだよ、というあなたに最初におすすめするのはサンプルゲームをちょこちょこといじること。自機を少し変えてみるとか、ザコキャラだけ描いてみるとか、別に音楽だけ変えてみてもいいしな。サンプルの絵柄を微妙にいじる作業は絵心を向上させるのに持ってこいのもんだしね。



←これがちょっと読んでみたサンプルゲームの自機の絵なんですがね

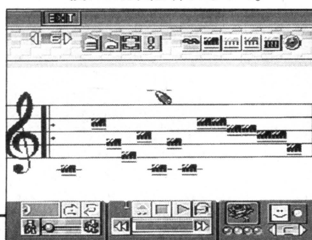


←ちょっといじってみました。私好みの飛行機になってくれたかしら

役立つ実例

音楽理論について

音楽は、ふだん作っていない人にとって、作るなんて聞いただけでとんでもなく難しく、どうやって作ったらいいのかわからんと思う。作りたいタイプのものが決まっていさえすれば、やってみりゃ簡単なんだけどな。で、どうすりゃ楽にできるのかと言えば、とりあえずドレミファソラシドの８音だけで曲を作ることをやってみればいい。コードはＣだけでいいから。で、自分の感性にまかせて音を並べてみたら、それをゆっくり聞いてみる。ちょっとこの音のつながりがしっくりこない、なんて思うことがあるっしょ。それはあなたが音感を持っている証拠。慣れれば曲は作れるって。



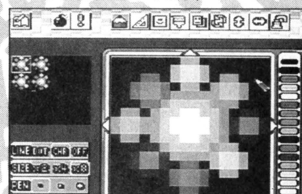
←曲作りは、難しいと思っちゃ一生できないもんだよ

ありがた情報

デザエモンを100倍遊ぶ本

で、唐突にやってきたのが単行本の話。ただし、わざわざこんなところにスペースをとって説明するくらいの理由があるんスよ。それは、必本スーパー！が独占しちゃって出版することになったってこと。いわば公式ガイドブックってことね。それで、内容なんだが、グラフィックを描く作業と、音楽を作る作業とそしてゲームとして組み立てる作業の３つに章を分けて、アイコン説明からちょっとしたＣＧの実例まで、わかりやすさを重視して作っているわけなんです。肝心の発売日は10月20日発売予定、価格は税込900円（予価）です。よろしくお願いしちゃいますよお。

↓カッコいいドット絵の実例なんかも入れてみようなんて思ってるんす



中古ソフト情報局

アレサII
タクティクス・オウガ
ドラゴンクエストVI
レナスII

の発売が待てない人は前作を遊ぼう！

期待している楽しみなソフトが発売されるまでの期間は、とても長く感じられてもどかしいよね！
でももしキミの期待のソフトがヒット作の続編だったら、とりあえず前作をプレイするといいぞ！

紹 そのゲームならではのきわだった特徴を説明して、ゲームの内容を紹介してあります。

攻 ゲームをクリアするのに役立つ攻略情報が書かれています。内容はゲームにより様々。

技 いわゆる必殺技、ウラ技を紹介。ゲームクリアには関係ないけど、知っていると便利です。

SFC アレサ

■やのまん■標準中古価格3500円

シリーズ新作情報

新作『アレサII〜アリエルの不思議な旅〜』は純粋な続編だ。その後の世界での、主人公アリエルとドールの冒険が語られる。

紹



↑何が合成できるかは、作ってみないと分らない。また同じ合成アイテムでも、使用したソウルフードにより性能が異なる

ミクストフォーム

モンスターが落とす地水風火光の5種類のソウルフードを組み合わせると、様々なアイテムを合成できる。簡単かつ強力なアイテムの合成法を紹介する。

ロングコート

土のソウルフード10個で合成できる。状態変化攻撃を無効化し、また防御力も高い。

ライトシールド

光のソウルフード5個で合成可能。高い防御力と、光の魔法に対する耐性を持つ。



←全方位を囲まれた状態でも逃げられる。ただしこちらのレベル次第だ

↑全体攻撃魔法は、画面を360度スクロールして敵を一掃するのだ

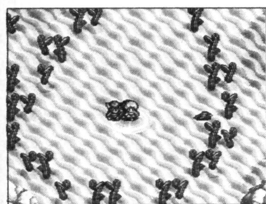
四方を全て囲まれる戦闘システム

戦闘画面のレイアウトはドラクエと同じフロントビューだが、正面以外の右左、背後の四方にモンスターがいるのが『アレサ』の戦闘の特徴。従って一度に戦うザコの数は多い。またこちらが攻撃できるのは正面だけだが、敵はどこからでも攻撃してくる。だから全方位攻撃魔法を使うととても快感。

攻

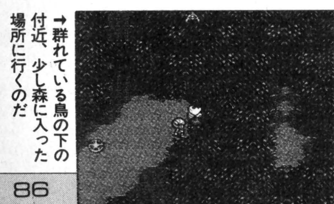
PART 1 砂漠アリどこに？

西の砂漠では砂漠アリが見つからなくて苦労する。ところが砂漠西南のサボテンに囲まれた場所に行くと、流砂に巻き込まれて砂漠のアリの巣に行ける。


←サボテンに囲まれた場所は1ヵ所しかないので、すぐに分かるだろう

PART 2 精霊の森で迷ってしまった

精霊の森で大長老のもとに行くには、下の写真の場所に行けばよい。そこでメッセージを聞いてから回復の泉の妖精に会い、またこの場所に戻るのだ。

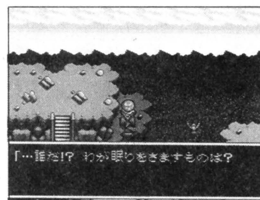

→群れている鳥の下の付近、少し森に入った場所に行くのだ

技

PART 1 レベル99になる大技2つ

●テスタメントを使う

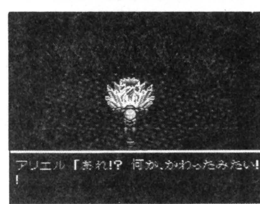
最初のレベル99技は、テスタメントという隠しアイテムを手に入れることだ。テスタメント入手の手順は、まずピレリアにあるザウルス山の特定の場所を調べる。するとリョクリュウという強いモンスターが現れる。そいつを倒せばテスタメントが獲得できるのだ。このアイテムをステータス画面で使うと、パーティー全員がレベル99になる。



←ザウルス山のこの場所を調べよう。不気味なメッセージが表示され、リョクリュウが出現する

●ドールの水晶の前に行く

謎の老人にアレサの指輪を奪われた後に、一行はニネヴェの町で薬売りのアーマから指輪についての話を聞く。普通はこの後で町の長老に会ってから東の港町に向かうのだが、長老に会わずにエトナ山に行ってみよう。山中の洞窟には、ドールが閉じ込められたクリスタルがある。その前に行くと、ニネヴェの長老に会っていない場合に限り、なぜかレベル99になる。ついでに所持金も最高値になる便利な技だ。



←ドールの水晶を発見するのはゲームの序盤。その段階でこの強さでは、実質無敵モードと同じだ

PART 2 サウンドモードを発見できる

サウンドモードを使うには、アレサCDというアイテムが必要だ。そしてCDを得るには3つの宝石がいる。シルのサファイアはコーズ山に、シルのエメラルドは熔岩洞窟の十字に並んだオブジェの中心に、シルのルビーは虹の町の王宮裏の隠し通路を抜けた先の部屋にある。3つの宝石を西の砂漠にある真ん中の石柱にはめると、そのすぐ左にワーププレートが出現する。そしてワープした先には妖精がいて、アレサCDをくれる。このCDを特殊アイテムの項目で使うと、ゲーム中に流れるBGMを聞ける。



↑サファイアのある場所が一番分りづらい。写真の場所を調べよう



↑王宮の裏に回りこんで調べると、アリエルが隠された入口を発見する。

SFC 伝説のオウガバトル The March of The Black Queen

■クエスト■標準中古価格4000円

シリーズ新作情報
現在開発中の『タクティクス　オウガ』は、世界設定こそ前作と同じだが、基本システムを一新して別のゲームになっている。

紹



↑スーファミの拡大・縮小機能を活かしたマップがとても美しい。画面上の都市と教会を自軍ユニットで解放していくのだ。

独創的なシミュレーションRPG

この世に〝今までにない全く新しいゲーム〟は数多いが、本当にそうだと言えるのはごく少数。しかし「伝説のオウガバトル」はまさに新しいと言える。純粋なシミュレーションでもRPGでもない。シミュレーションRPGが一番適確だが、「ファイアーエムブレム」とも違う。一見の価値がある。



←ユニット編成画面。実に多種多様なキャラクターがいるのだ

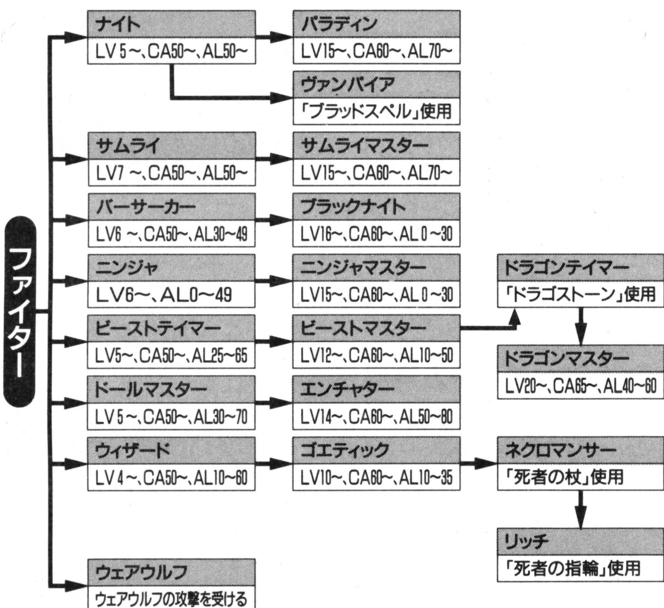
↑戦闘画面。キャラクターの動きや、派手な魔法エフェクトは今でも超一流

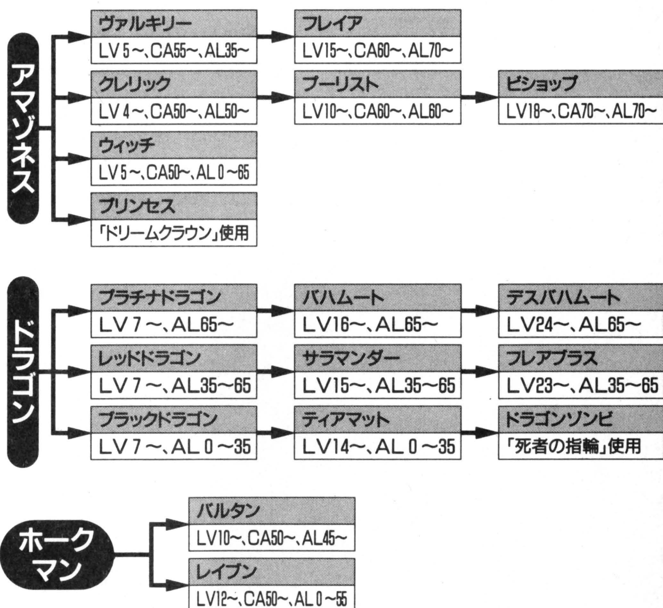
ファンタジーの王道

システムこそ異色だが、ゲームそのものは適確にファンタジーのツボを押えている。いわゆる〝剣と魔法の世界〟がしっかり確立されていて、それはナイトやエンジェルといったキャラクター＝クラスの豊富さによって保証されている。また話の設定自体も、悪の帝国に対し解放軍が戦いを挑む、というファンタジーの王道を踏んでいる。

攻 PART 1 クラスチェンジ表

キャラクターのクラスは、取扱説明書に載っているもの以外にも多くある。しかし転職の条件を知らないと作りにくいクラスもあるので、クラスチェンジと転職条件が複雑なクラスを紹介する。表中のLV、CH、ALはそれぞれ転職に必要なレベル、カリスマ、アライメントを表わす。ただ転職条件の厳しさと強さは比例しないので注意。





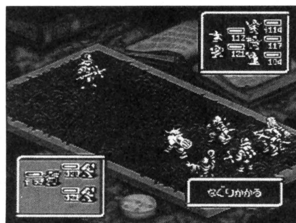
PART 2 アライメントコントロール

キャラクターの善意を表すアライメントは、クラスチェンジの条件に関わる重要なファクターだ。アライメントを上げるには、自分よりレベルが高い敵、アライメントが低い敵を倒せばよく、下げるには自分よりレベルが低い敵、アライメントが高い敵を倒せばよい。一方カリスマは敵のアライメントには関係なく、レベルが高い敵を倒すと上昇し、低い敵を倒すと低下する。

高いカリスマと低いアライメントは基本的に矛盾しているので、ブラックナイトを作るのは実は難しいのだ



←ゴーストやスケルトンは、アライメント上げのカモだ



←ブラックナイトを作るにはクレリックを倒させるとよい

技 名前入力技2つ

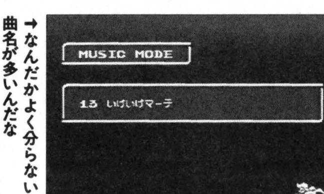
タイトル画面でニューゲームを選ぶと、主人公のクラスタイプ決定のための質問が始まり、まず最初に自分の名前を聞かれる。この時に2つの特定の名前を入力すると、通常にはないサウンドモードと、本筋には直接関係のない隠し面を楽しめるのだ。

●MUSIC/ON

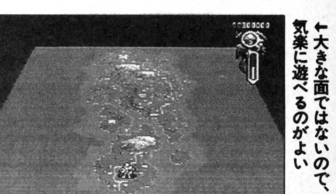
ゲーム中で使われる全てのBGMを聞くことができる。もともと音楽センスのいい作品なので、ちょっと得した気分になれる。

●ファイアクレスト

隠し面『ドラゴンズヘブン』をプレイできる。はじめからリッチやプリンセスなどの特殊キャラがいるので、非常に楽しめるぞ。



↑なんだかよく分からない曲名が多いんだな



←大きな面ではないので、気楽に遊べるのがよい

SFC ドラゴンクエストV

■エニックス■標準中古価格3000円

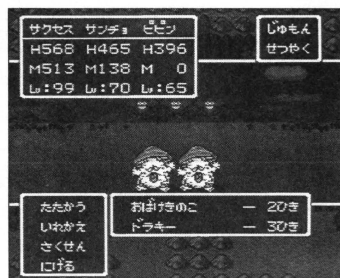
シリーズ新作情報
天空シリーズ第2作『ドラゴンクエストVI〜幻の大地〜』の制作が進行中。敵のアニメーションや転職制の採用などが特徴だ。

紹 人間の『情』が統一テーマ

天空の勇者の血をひく一族が、親子3代にわたる流浪の冒険の旅の末に魔界の王を打ち倒す……という紹介をするまでもないと思える超有名ソフト。父と息子のきずな・妻となる女性との出会い・父親を超えるほどに成長していく子供たちなど、人生をダイレクトに経験するストーリー展開が冴えわたっている。倒した敵を仲間にできるシステムが戦闘に厚みを加え、さらに仲間モンスターも経験を積んで成長していく設定が感情移入度を高めて、評価をゆるぎないものにしている。



↑ホントに一晩寝ないで悩んだ人もいるというウワサもある結婚イベント



←おなじみの敵もリニューアルされて登場。仲間になるヤツもいるぞ

攻 エンディングを見ただけじゃ、遊びつくしたとはいえない！

1 仲間集めと訓練を怠けてはいないか？

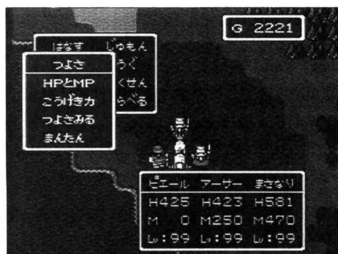
ただクリアするだけなら、無条件でパーティに加わるキャラだけでも充分。しかし、せっかく用意されている仲間モンスターシステムを活用しないのはもったいないぞ。例えば、初期に仲間にできるスライムやスライムナイトも、ずっと連れ歩いていれば順調にレベルアップして強力になっていく。LV99のスライムの強さは感動モノだ。ゲームが進めばゴーレムやグレートドラゴンなど防御力の高いモンスターを仲間にできる。盾となって、弱い人間キャラを守ってくれるのだ。クリアした後は、仲間になりにくい強力なモンスターを集めまくってみよう。ヘルバトラーやはぐれメタルなどは、せっせと倒してもめったに仲間にならないから挑戦しがいがある。集める際に注意すべきことは、最後に倒したモンスターが仲間になるということ。２種類以上のモンスターが同時に出現したときは、作戦を「めいれいさせろ」にして、仲間にしたいほうの種類を残すように戦わないといけない。当然、逃げ足の速いメタルスライム系のモンスターは仲間にしにくいわけだ。毒針のクリティカルヒットやパルプンテの呪文など、特殊攻撃を駆使しないとかなり難しいだろう。


↑根性さえあれば、はぐれメタル３匹なんてパーティも夢ではない。防御力だけならほぼ完璧の布陣が完成するわけだ

2 MPを使わずにHPが回復できる

スライムナイトやホイミスライムなど、ホイミ系呪文が使える仲間が１種類で２体以上パーティにいる場合、どちらか１体のMPを０にして「まんたん」コマンドを使ってみよう。なぜかMP０の仲間が回復呪文を使うのだ。

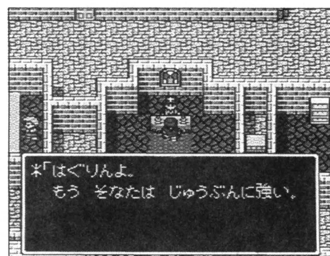

↑種族はどれでもいいから、必ず同種族のモンスターを２体入れておくことが重要



↑戦闘中以外なら、MPをいっさい消費させずにパーティ全員が完全回復できるのだ

3 反則テクニックで仲間のレベル上げ

これも同種族の仲間モンスターが２体以上いるときに使えるウラ技。まず１体をモンスターじいさんに預け、次にパーティに残っていた者と入れ替えてから教会でお告げを聞いてみよう。次のレベルになるまでに必要な経験値が、ありえないような変な数になっていたら大成功。そのまま外に連れ出し、１回戦闘するだけでレベルが上がってしまうのだ。はっきり言って邪道なテクニックなのであまりお勧めはできないし、バグ技だからプレイに支障ができても責任は持てないが、便利なことは否定できない。最高レベルに達するまでに必要な経験値が２百万ポイント以上もある仲間もいたりするから、たまには使ってみると時間の節約になる。

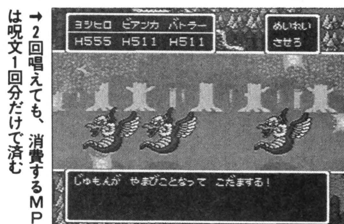


↑あっという間に高レベルになれる

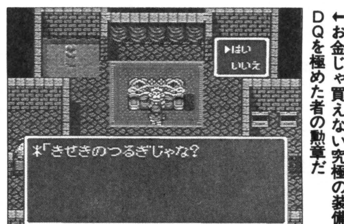
3 お得なアイテムを見逃すな！

ゲームが終盤になってから手に入るアイテムは、どれも強力で役に立つものが多い。例えば山びこの帽子は、装備したキャラが呪文を唱えると山びこが返ってくるというもの。呪文を２回連続して唱えるので、イオナズンなどの強力な攻撃呪文を使えるキャラが装備すると無敵の強さを発揮する。また、戦いのドラムは道具として使用すると全員にバイキルトをかけたのと同じ効果を発生させるのだ。ただし、手に入れるのは一度クリアした後。エンディング後に再会すると、ある場所の毒の沼地から入れるようになるダンジョンに隠されているからまだ持っていない人は探してみよう。

強力なアイテムといえば、メダルを集めている王様にもらえる武器・防具もかなりすぐれもの。いっぱい手に入れたいところだが、小さなメダルは悲しいほどわずかな枚数しか見つからない場合が多い。しかし、ゲーム終盤に登場するジェリーマンなど、特定の敵を倒しまくっていると、まれに小さなメダルを落としていくことがあるのだ。せっせと戦えば、全部の景品を集めることも夢ではなくなるぞ。かなりの時間と根気が必要だが、１歩ごとに足元を調べて小さなメダルを探し回るよりは効率もいい。ついでに経験値やゴールドも稼げるというわけだ。



→２回唱えても、消費するMPは呪文１回分だけで済む



←お金じゃ買えない究極の装備。DQを極めた者の勲章だ

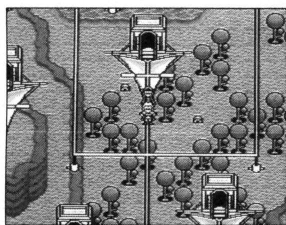
SFC レナス～古代機械の記憶～

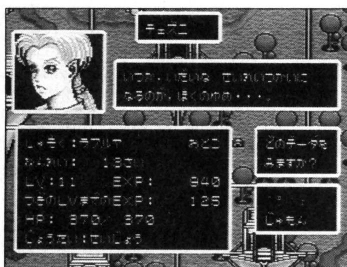
■アスミック■標準中古価格2500円

シリーズ新作情報
続編『レナスⅡ』は、同じレナス星の地下世界が舞台。✚ボタンだけで戦闘時のコマンド操作ができる改良型HUDシステムが特徴。

紹 独自のデザインで描く異世界

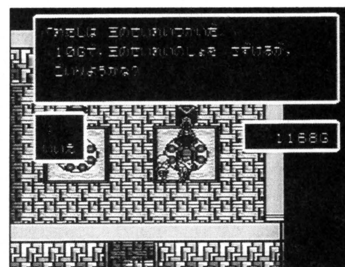
アートデザインにイラストレーターの加藤洋之と後藤啓介の両氏を起用。キャラクターからマップ、町の建物に至るまで、全て細部にわたる独創的なデザインが施されており、異世界の雰囲気を創りあげている。


↑幻想的な画面が特徴。建物は町ごとに異なるデザインがされている


←レナスには10の種族と、それらの混血であるルボッツが存在する

8種の精霊と魔法が支配する世界

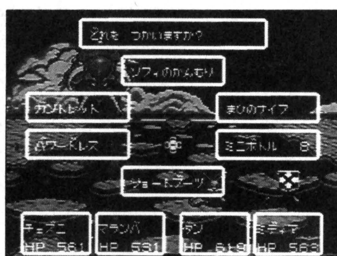
レナスには1万年もの長い歴史があり、太古には高度な機械文明も存在したらしいが、現在の文明を支えているのは精霊使いの魔法だ。土・水・火・空・天・光・玉・心の8つの精霊魔法と、2つの精霊を組み合せる28種の魔法が存在しており、使用するたびに術者の熟練度が上がって強力になっていく。主人公チェズニも精霊使いの卵であり、レナス全土を襲う災いの元凶である古代の機械ダル・グレンの暴走を止める方法を探して冒険の旅に出る。冒険は過去の世界にまで及び、レナス創世の秘密が解き明かされていくのだ。


←町で精霊の書を買うことで、使用できる魔法の数が増えていく

攻 システムを理解して賢く冒険を進めよう

1 戦闘は魔法がメイン

最大4人のパーティのうち、不動のメンバーであるチェズニとミディアは精霊使い。戦士ではないから、武器の扱いがそれほどうまくはない。よほどのザコ敵でない限り、武器で戦っても勝ち目は薄いぞ。レナスの世界にはMPの概念がなく、魔法を使うとHPを消費するので使用をためらいがちになるが、HPは減るものと割り切って魔法をガンガン使うこと。戦闘で使わないと熟練度が上がらず、いつまでたっても強くなれないのだ。とくに後述する究極魔法の威力は8種の精霊すべての熟練度に影響されるから、とにかく魔法を使いまくるべきなのだ。武器で戦うのは、魔法が効きにくく武器攻撃に弱い魔法使い系の敵だけでいい。


↑HP回復の薬は町でカンタンに買える

2 山の迷路では、発想の転換が道を開く

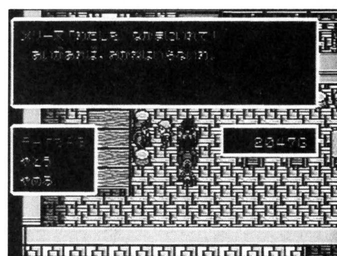
ゲーム序盤、スクルー族の移動キャンプを訪れると、狂暴化した家畜鳥のボスを倒してほしいと頼まれる。ボスのいる山のふもとまでは、仲間になるスクルー族のレクタスが運んでくれるのだが、山頂への道が見つからないのだ。まずは東側から山を登っていき、橋の上に乗ろう。橋が落ちて西の山すそに流されたら、そこからあらためて登り始める。いきなり頭上から岩が落ちてきて驚かされるが、この岩が川をせき止めてスタート地点に戻れるようになるのだ。戻る途中、今までは川に邪魔されて取れなかった宝箱から大工道具が手に入る。この状態で、橋のあった場所に戻ると、大工道具で橋を修理できて山頂へ行けるようになるのだ。


↑この形の登山道は、上に行けそうに見えて実は通行止め


←橋を修理した後は、一本道でボスの居場所まで行ける

3 傭兵を活用しよう

町の酒場で雇える傭兵は、戦闘のスペシャリスト。主人公たちと違い、武器での戦闘を得意としている者も多い。主人公たちがまだ持っていない精霊を使える者や、強力な回復用ボトルを持つ者もいるぞ。特に序盤から中盤ではできる限り頻繁に入れ替えることをお勧めしたい。傭兵のレベルはその時点の主人公たちのレベルにだいたい連動しているから、強力な装備・魔法をもつ新顔を積極的に加えるのがベストなのだ。一度雇ったことのある者は魔法・アイテムでいつでも召還できるから、仲間のストックを増やすことにもなる。

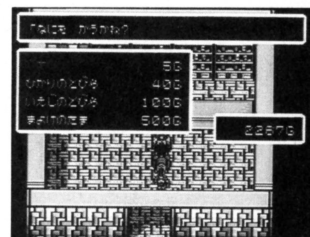

↑別れるときは、新しく加える傭兵のいるところで行わないと人数が減ってしまう

4 究極魔法を手に入れろ

過去の世界、水晶の迷宮で究極魔法を習得できる。迷宮内を動き回っている敵は、何度でも復活するので戦ってはいけないぞ。近づかれたら、脇道に入ってやり過ごそう。敵は直線的な動きしかしないので、接触されずに済む。究極魔法を入手したら、あらためて戦いを挑んで倒し、迷宮を脱出するのだ。

技 船に乗ったら急がばまわれ

ゲームが進行すると、パーティは船に乗って大陸を離れることになる。すぐにでも海上の探険に乗り出したいところだが、まずはナスクオト大陸の北岸に沿って航行してみよう。陸路では行けなかった場所に何やら小屋のようなものがあるのが発見できるハズだ。この中には、薬を入れて使用すると一度にパーティ全員のHPを完全に回復できるアイテム『ギガボトル』が隠されている。他ではめったに手に入らない貴重品だから、見逃す手はないぞ。レナスのゲーム画面はフィールド上の地形も独特のデザイン処理がされているので、うっかりするといろいろなものを見落としてしまう。すみずみまで目をくばり、自信が持てなければマップを作って慎重に進もう。


←薬の効果はボトルで変化する

ファミコン売るなら買うなら
ソフマップ®

君のゲームを高く売って得しちゃおう!!

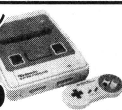
日本ファミコンクラブ

超高額ゲーム買取

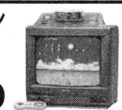
どこよりも高額買取!

SUPER FC スーパーファミコン

本体



スーパーファミコン
買取金額 ¥11,000



スーパーファミコン14型内蔵TV
買取金額 ¥12,000

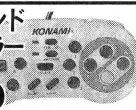
周辺機器



CPSファイター
買取金額 ¥1,200



スーパーファミコンマウス
買取金額 ¥1,200



必殺'コマンドコントローラー
買取金額 ¥1,200



ファイティングスティックマルチ
買取金額 ¥2,500

品名	買取金額
アスキーパッド	¥800
イマジニアPROパッド	¥1,100
SF-1000（ストII完全対応版）	¥3,200
XE-1SFC	¥2,000
餓狼伝説2コマンダー	¥800
CPSファイター専用ｺｰﾄﾞﾚｽｱﾀﾞﾌﾟﾀ	¥1,600
ｽｰﾊﾟｰｱｽｷｰｽﾃｨｯｸ	¥1,000
ｽｰﾊﾟｰﾏﾙﾁﾀｯﾌﾟ	¥1,000
ハイパービーム	¥1,000
早押しツインタップ	¥300
HORI スーパーコマンダー	¥800
HORI ファイティングコマンダー	¥800
HORI ファイティングスティックSFC	¥1,500

ソフト

品名	買取金額
R-TYPE III	¥2,200
ｱｲｵﾌﾞｻﾞﾋﾞﾎﾞﾙﾀﾞｰ	¥1,400
ｱｳﾀｰﾜｰﾙﾄﾞ	¥2,000
ｱｸｾﾙﾌﾞﾘｯﾄﾞ	¥2,000
ｱｸﾀﾘｵﾝ	¥1,700
ｱｸﾄﾚｲｻﾞｰ2　沈黙への聖戦	¥1,800
ｱｸﾛﾊﾞｯﾄﾐｯｼｮﾝ	¥1,500
あさめしまえにゃんこ	¥4,500
あしたのｼﾞｮｰ	¥1,000
ｱﾀﾞﾑｽﾌｧﾐﾘｰ	¥1,500
ｱﾒｰｼﾞﾝｸﾞﾃﾆｽ	¥2,000
ｱﾒﾘｶ横断ｳﾙﾄﾗｸｲｽﾞ	¥3,000
あらいぐまﾗｽｶﾙ	¥1,800
ｱﾗｼﾞﾝ	¥3,200
ｱﾙｶｴｽﾄ	¥1,000
ｱﾙﾃﾞｨﾗｲﾄﾌｯﾄ	¥1,800
ｱﾙﾊﾞｰﾄｵﾃﾞｯｾｲ	¥2,000
ｱﾚｻ	¥1,600
ｱﾝﾄﾞﾚ ｱｶﾞｼ ﾃﾆｽ	¥1,000
ｲｰｽ4　MASUKU OB THE SUN	¥1,500
ｲｰﾊﾄｩｰｳﾞｫ物語	¥3,600
ｲﾃﾞｱの日	¥3,500
伊藤果六段の将棋道場	¥4,000
ｲﾝﾀｰﾅｼｮﾅﾙﾃﾆｽﾂｱｰ	¥1,700
ｳｨｻﾞｰﾄﾞﾘｨｰV	¥1,200
ｳｲﾆﾝｸﾞﾎﾟｽﾄ	¥2,500
ｳｲﾆﾝｸﾞｺﾏﾝﾀﾞｰ	¥1,500
ｳｫｰﾘｰをさがせ（絵本の国の大冒険）	¥2,500
うごく絵Ver 2.0 ｱﾘｮｰﾙ	¥3,200
うしおととら	¥1,600
宇宙の騎士ﾃｯｶﾏﾝ	¥1,500
宇宙ﾚｰｽｱｽﾄﾛGO!GO!	¥1,000
ｳﾙﾃｨﾏ外伝　～黒騎士の陰謀～	¥1,500
ｳﾙﾄﾗｾﾌﾞﾝ	¥1,500
U.B.B.ﾌﾟﾛ野球協会公認実名版	¥1,600
ｳﾙﾄﾗﾏﾝ	¥1,500
ｳﾙﾌﾌｪﾝｼｭﾀｲﾝ 3D	¥1,200
ｴｱﾏﾈｰｼﾞﾒﾝﾄ	¥3,000
ｴｱﾏﾈｰｼﾞﾒﾝﾄII 航空王をめざせ	¥5,000
ｴｲﾘｱﾝVSﾌﾟﾚﾃﾞﾀｰ	¥1,500
ｴｷｿﾞｰｽﾄﾋｰﾄ 2 F1ﾄﾞﾗｲﾊﾞｰへの軌跡	¥1,400
SDｶﾞﾝﾀﾞﾑX　ｽｰﾊﾟｰｶﾞﾁｬﾎﾟﾝﾜｰﾙﾄﾞ	¥1,800
SD機動戦士ガンダム　V作戦始動	¥2,000
SD機動戦士ガンダム 2	¥4,000
SDｶﾞﾝﾀﾞﾑ外伝　ﾅｲﾄｶﾞﾝﾀﾞﾑ物語大いなる遺産	¥1,000
SDｶﾞﾝﾀﾞﾑ外伝 2　円卓の騎士	¥1,000
SDｻﾞｸﾞﾚｲﾄﾊﾞﾄﾙ 2　ﾗｽﾄﾌｧｲﾀｰﾂｲﾝ	¥1,000
SDｻﾞｸﾞﾚｲﾄﾊﾞﾄﾙ 3	¥1,800
SD飛竜の拳	¥2,500
ｴｽﾄﾎﾟﾘｽ伝記	¥2,000
EDONO牙	¥1,000

品名	買取金額
NFLﾌｯﾄﾎﾞｰﾙ'94（ｺﾅﾐ）	¥3,500
NFLﾌﾟﾛﾌｯﾄﾎﾞｰﾙ'94	¥3,000
NFLﾌｯﾄﾎﾞｰﾙ	¥1,800
NBAﾌﾟﾛﾊﾞｽｹｯﾄﾎﾞｰﾙ ﾌﾞﾙｽﾞVSﾌﾞﾚｲｻﾞｰｽﾞ	¥1,800
NBAﾌﾟﾛﾊﾞｽｹｯﾄﾎﾞｰﾙ'94 ﾌﾞﾙｽﾞVSｻﾝｽﾞ	¥1,800
NBA JAM	¥3,000
F-15 ｽｰﾊﾟｰｽﾄﾗｲｸｲｰｸﾞﾙ	¥3,400
FIFA ｲﾝﾀｰﾅｼｮﾅﾙ ｻｯｶｰ	¥3,800
F-ZERO	¥1,000
F1-GRAND PRIX Part 2	¥1,300
F1-GRAND PRIX Part 3	¥3,600
MVPﾍﾞｰｽﾎﾞｰﾙ	¥1,500
ｴﾘｱ88	¥1,700
大相撲魂	¥1,200
ｵｾﾛﾜｰﾙﾄﾞ	¥3,800
織田信長　覇王の軍団	¥2,000
弟切草	¥4,500
ｵﾘﾋﾞｱのﾐｽﾃﾘｰ	¥1,000
ｶﾞｲｱ幻想紀	¥1,000
ｶﾞｲｱｾｲﾊﾞｰﾋｰﾛｰ最大の作戦	¥1,800
CACOMA KNIGHT	¥1,000
課長　島耕作	¥2,800
歌舞伎町ﾘｰﾁ麻雀東風戦	¥3,000
ｶﾌﾞｷﾛｯｸｽ	¥1,500
仮面ﾗｲﾀﾞｰSD	¥3,000
仮面ﾗｲﾀﾞｰ　恐怖のｼｮｯｶｰ軍団	¥4,500
ｶﾘﾌｫﾙﾆｱｹﾞｰﾑII	¥3,200
餓狼伝説ｽﾍﾟｼｬﾙ	¥1,800
餓狼伝説2	¥1,200
がんばれｺﾞｴﾓﾝ　雪姫救出絵巻	¥1,600
がんばれｺﾞｴﾓﾝ2　奇天烈将軍ﾏｯｷﾞﾈｽ	¥2,000
ｶﾞﾝﾌｫｰｽ	¥1,800
ｷｰﾊﾟｰ	¥3,200
奇々怪界　～謎の黒ﾏﾝﾄ～	¥2,000
奇々怪界　～月夜草子～	¥3,200
喜国雅彦の雀闘士銅鑼王	¥2,400
喜国雅彦の雀闘士銅鑼王 2	¥4,000
鬼神降臨伝 ONI	¥4,500
機動警察ﾊﾟﾄﾚｲﾊﾞｰ	¥2,000
機動戦士Vｶﾞﾝﾀﾞﾑ	¥1,800
ｷｬﾌﾟﾃﾝ翼IV ～ﾌﾟﾛのﾗｲﾊﾞﾙたち～	¥1,000
ｷｬﾒﾙﾄﾗｲ	¥1,000
ｷﾞｬﾗｸｼｰﾛﾎﾞ	¥2,100
Qbart 3	¥2,200
ぎゃんぶらぁ自己中心派	¥3,500
ぎゃんぶらぁ自己中心派 2	¥2,000
銀河英雄伝説	¥3,000
きんぎょ注意報！とびだせ！ｹﾞｰﾑ学園	¥2,800
ｷﾝｸﾞｵﾌﾞｻﾞﾓﾝｽﾀｰｽﾞ	¥1,500
ｷﾝ肉ﾏﾝ DARTY CHALLANGER	¥1,000
ｸﾞｰﾌｨｰとﾏｯｸｽ海賊島の大冒険	¥3,200

品名	買取金額
ｸｰﾙｽﾎﾟｯﾄ	¥1,200
くにおくんのﾄﾞｯﾁﾎﾞｰﾙだよ全員集合！	¥1,200
くにおのおでん	¥800
ｸﾗｼｯｸﾛｰﾄﾞ	¥800
ｸﾞﾗﾃﾞｨｳｽIII	¥1,200
ｸﾘｽﾃｨｰﾜﾙﾄﾞ	¥1,900
ｸﾚﾖﾝしんちゃん	¥2,700
ｸﾚﾖﾝしんちゃん 2 大魔王の逆襲	¥1,500
競馬ｴｲﾄSpecial～ﾏﾙ秘馬券購入術～	¥1,000
激突弾丸自動車決戦ﾊﾞﾄﾙﾓｰﾋﾞﾙ	¥1,700
ｹﾞｹﾞｹﾞの鬼太郎復活!天魔大魔王	¥2,000
決戦！ﾄﾞｶﾎﾟﾝ王国IV～伝説の勇者たち～	¥2,700
けろけろけろっぴの冒険日記	¥2,400
剣勇伝説 YAIBA	¥5,000
甲子園 3	¥4,500
甲子園 2	¥2,500
鋼鉄の騎士	¥3,000
鋼鉄の騎士 2 ～砂漠のﾛﾝﾒﾙ軍団～	¥1,800
項劉記	¥2,600
甲竜伝説ｳﾞｨﾙｶﾞｽﾄ 消えた少女	¥1,800
GO!GO!ﾄﾞｯﾁﾘｰｸﾞ	¥1,000
ｺﾞｰｽﾄｽｲｰﾊﾟｰ美神 除霊師はﾅｲｽﾊﾞﾃﾞｨｰ	¥5,500
ｺｽﾞﾓｷﾞｬﾝｸﾞｻﾞﾋﾞﾃﾞｵ	¥3,000
ｺｽﾞﾓｷﾞｬﾝｸﾞｻﾞﾊﾟｽﾞﾙ	¥3,200
ｺｯﾄﾝ100%　ﾒﾙﾍﾝｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰ	¥1,800
ｻﾞ心理ｹﾞｰﾑ	¥4,500
ｻｰｸ	¥1,500
PSYCHO DREAM	¥1,000
ｻｲﾄﾞﾎﾟｹｯﾄ	¥3,000
ｻｲﾎﾞｰｸﾞ009	¥2,800
ｻﾞｷﾝｸﾞｵﾌﾞｻﾞﾄﾞﾗｺﾞﾝｽﾞ	¥2,700
ｻﾞｷﾝｸﾞｵﾎﾞﾗﾘｰ	¥1,500
ｻﾞｸﾞﾚｲﾄﾊﾞﾄﾙ外伝 2　祭だﾜｯｼｮｲ	¥1,500
3×3EYES聖魔降臨伝	¥1,500
ｻｯｶｰｷｯﾄﾞ	¥1,000
ｻﾞﾆﾝｼﾞｬｳｫｰﾘｱｰｽﾞ　～ｱｹﾞｲﾝ～	¥1,800
ｻﾞ・ﾌﾘﾝﾄｽﾄｰﾝｽﾞ	¥2,500
The麻雀・闘牌伝	¥2,200
ｻﾗﾌﾞﾚｯﾄﾞﾌﾞﾘｰﾀﾞｰ	¥2,100
ｻﾗﾌﾞﾚｯﾄﾞﾌﾞﾘｰﾀﾞｰ II	¥3,500
斬III ｽﾋﾟﾘｯﾂ	¥1,200
三国志III	¥3,000
三国志正史　天舞ｽﾋﾟﾘｯﾂ	¥1,400
ｻﾝｻｰﾗ・ﾅｰｶﾞ 2	¥3,800
ｻﾝﾀﾞｰﾊﾞｰﾄ国際救助隊出動せよ!!	¥2,800
G2 ｼﾞｪﾉｻｲﾄﾞ	¥3,500
ｼﾞｰｺｻｯｶｰ	¥2,000
GP-1	¥2,500
Jﾘｰｸﾞｴｷｻｲﾄｽﾃｰｼﾞ'94	¥5,000
Jﾘｰｸﾞｻｯｶｰﾌﾟﾗｲﾑｺﾞｰﾙ	¥800
Jﾘｰｸﾞｽｰﾊﾟｰｻｯｶｰ	¥1,800

品名	買取金額
ｼﾞｪﾘｰﾎﾞｰｲ	¥1,200
ｼﾞｸﾞｻﾞｸﾞｷｬｯﾄ ～ﾀﾞﾁｮｳ倶楽部も大騒ぎダ～	¥3,000
史上最強のｸｲｽﾞ王決定戦ｽｰﾊﾟｰ	¥3,800
実況ﾊﾟﾜﾌﾙﾌﾟﾛ野球'94	¥2,800
実戦！ﾊﾟﾁｽﾛ必勝法（ﾏｳｽ対応）	¥2,000
ｼﾞﾐｰｺﾅｰｽﾞのﾌﾟﾛﾃﾆｽﾂｱｰ	¥1,600
ｼﾑｱｰｽ	¥2,000
ｼﾑｱﾝﾄ	¥5,000
ｼﾑｼﾃｨｰ	¥3,200
ｼｬﾄﾞｳﾗﾝ	¥3,300
ｼﾞｬﾝｸﾞﾙｳｫｰｽﾞ 2　古代魔法ｱﾃｨﾓｽの謎	¥1,500
ｼﾞｬﾝｸﾞﾙﾌﾞｯｸ	¥3,800
ｼﾞｬﾝﾎﾞ尾崎のﾎｰﾙｲﾝﾜﾝ	¥1,200
重装機兵ｳﾞｧﾙｹﾝ	¥2,000
樹帝戦紀	¥1,800
ｼﾞｭﾗｼｯｸﾊﾟｰｸ	¥4,000
将棋　風林火山	¥3,000
少年ｱｼﾍﾞｺﾞﾏちゃん遊園地大冒険	¥3,000
JOE&MAC　戦え原始人	¥1,200
ｼﾞｮｼﾞｮの奇妙な冒険	¥1,200
初代　熱血硬派くにお君	¥1,700
初段　森田将棋	¥3,200
神聖紀オデッセリア	¥1,200
新世紀GPXｻｲﾊﾞｰﾌｫｰﾐｭﾗｰ	¥2,400
信長公記	¥2,800
新日本ﾌﾟﾛﾚｽﾊﾞﾄﾙﾌｨｰﾙﾄﾞIN闘強導夢	¥4,200
新日本ﾌﾟﾛﾚｽ超戦士IN闘強導夢	¥1,000
新 熱血硬派くにおたちの挽歌	¥1,500
真麻雀	¥2,000
真女神転生	¥1,800
真女神転生 2	¥2,200
新桃太郎伝説	¥2,000
ｽｰﾊﾟｰR-TYPE	¥1,000
ｽｰﾊﾟｰ蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	¥1,800
ｽｰﾊﾟｰｱﾚｽﾀ	¥1,800
ｽｰﾊﾟｰEDF	¥1,000
ｽｰﾊﾟｰ囲碁　碁王	¥2,800
ｽｰﾊﾟｰｲﾝﾃﾞｨﾁｬﾝﾌﾟ	¥1,000
ｽｰﾊﾟｰUNO	¥4,000
ｽｰﾊﾟｰｳﾙﾄﾗﾍﾞｰｽﾎﾞｰﾙ 2	¥3,800
ｽｰﾊﾟｰｴｱﾀﾞｲﾊﾞｰ	¥4,000
ｽｰﾊﾟｰHQｸﾘﾐﾅﾙﾁｪｲｻｰ	¥3,000
ｽｰﾊﾟｰF1ｻｰｶｽ 3	¥4,000
ｽｰﾊﾟｰF1ｻｰｶｽ ﾘﾐﾃｯﾄﾞ	¥1,000
ｽｰﾊﾟｰF1ｻｰｶｽ 2	¥2,000
ｽｰﾊﾟｰｵﾌﾛｰﾄﾞ	¥1,200
ｽｰﾊﾟｰｶｼﾞﾉ　ｼｰｻﾞｰｽﾊﾟﾚｽ	¥3,000
ｽｰﾊﾟｰｶｯﾌﾟｻｯｶｰ	¥1,600
ｽｰﾊﾟｰｷｯｸｵﾌ	¥1,500
ｽｰﾊﾟｰｷｯｸﾎﾞｸｼﾝｸﾞ	¥2,300
ｽｰﾊﾟｰ究極ﾊﾘｷﾘｽﾀｼﾞｱﾑ	¥1,500

品名	買取金額
ｽｰﾊﾟｰ究極ﾊﾘｷﾘｽﾀｼﾞｱﾑ 2	¥3,500
ｽｰﾊﾟｰ競争馬 風のｼﾙﾌｨｰﾄﾞ	¥1,200
ｽｰﾊﾟｰ競馬	¥1,500
ｽｰﾊﾟｰ高校野球 一球入魂	¥4,200
ｽｰﾊﾟｰ五目ならべ連珠	¥2,200
ｽｰﾊﾟｰ三国志	¥4,000
ｽｰﾊﾟｰ三国志 II	¥2,000
ｽｰﾊﾟｰｼﾞｪｰﾑｽﾞﾎﾞﾝﾄﾞ II	¥1,000
ｽｰﾊﾟｰ上海ﾄﾞﾗｺﾞﾝｽﾞｱｲ	¥5,500
ｽｰﾊﾟｰ将棋	¥1,800
ｽｰﾊﾟｰ将棋 2	¥4,000
ｽｰﾊﾟｰ人生ｹﾞｰﾑ	¥5,500
ｽｰﾊﾟｰSWIV（ｽｨｳﾌﾞ）	¥1,000
ｽｰﾊﾟｰﾂｶﾞﾝﾊｺﾃﾝ城からの招待状	¥1,800
ｽｰﾊﾟｰｽｺｰﾌﾟｾｯﾄ	¥2,800
ｽｰﾊﾟｰｽﾀｰｳｫｰｽﾞ	¥2,600
ｽｰﾊﾟｰｽﾀｰｳｫｰｽﾞ帝国の逆襲	¥3,300
ｽｰﾊﾟｰｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ II	¥5,000
ｽｰﾊﾟｰｽﾗｯｼｭｼｮｯﾄ	¥2,500
ｽｰﾊﾟｰ倉庫番	¥3,800
ｽｰﾊﾟｰ大航海時代	¥3,800
ｽｰﾊﾟｰﾀﾞﾌﾞﾙ 役満	¥2,500
ｽｰﾊﾟｰﾀﾘｶﾝ	¥1,000
ｽｰﾊﾟｰﾁｬｲﾆｰｽﾞﾜｰﾙﾄﾞ	¥1,200
ｽｰﾊﾟｰﾁｬｲﾆｰｽﾞﾜｰﾙﾄﾞ 2	¥1,600
ｽｰﾊﾟｰﾃﾄﾘｽ 2＋BomBliss	¥3,800
ｽｰﾊﾟｰﾃﾄﾘｽ 2＋BomBliss限定版	¥3,800
ｽｰﾊﾟｰﾃﾆｽ　ﾜｰﾙﾄﾞｻｰｷｯﾄ	¥2,000
ｽｰﾊﾟｰﾆﾁﾌﾞﾂﾏｰｼﾞｬﾝ	¥3,000
ｽｰﾊﾟｰﾆﾁﾌﾞﾂﾏｰｼﾞｬﾝ 3吉本劇場篇	¥1,500
ｽｰﾊﾟｰﾆﾁﾌﾞﾂﾏｰｼﾞｬﾝ 2　全国制覇	¥3,400
ｽｰﾊﾟｰ忍者くん	¥3,200
ｽｰﾊﾟｰ信長の野望　武将風雲録	¥2,000
ｽｰﾊﾟｰ信長の野望　全国版	¥2,900
ｽｰﾊﾟｰﾊﾞｰﾃﾞｨﾗｯｼｭ	¥1,200
ｽｰﾊﾟｰﾊﾟﾁｽﾛ ﾏｰｼﾞｬﾝ	¥1,400
ｽｰﾊﾟｰﾊﾟﾁﾝｺ	¥4,500
ｽｰﾊﾟｰﾊﾞｯｸﾄｩｰｻﾞﾌｭｰﾁｬｰ 2	¥1,000
ｽｰﾊﾟｰﾊﾞﾄﾙﾀﾝｸ	¥3,200
ｽｰﾊﾟｰﾊﾞﾄﾙﾀﾝｸ 2	¥1,800
ｽｰﾊﾟｰ花札	¥4,000
ｽｰﾊﾟｰﾊﾞﾚｰII	¥2,000
ｽｰﾊﾟｰﾊﾟﾜｰﾘｰｸﾞ	¥1,600
ｽｰﾊﾟｰﾊﾟﾜｰﾘｰｸﾞ 2	¥3,800
SUPER PANG	¥1,400
ｽｰﾊﾟｰﾋﾞｯｸﾘﾏﾝ	¥2,100
ｽｰﾊﾟｰﾋﾞﾘﾔｰﾄﾞ ～ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝｼｯﾌﾟﾌﾟｰﾙ～	¥4,200
ｽｰﾊﾟｰﾋﾟﾝﾎﾞｰﾙﾋﾞﾊｲﾝﾄﾞｻﾞﾏｽｸ	¥2,200
ｽｰﾊﾟｰﾌｧｲﾅﾙﾏｯﾁﾃﾆｽ	¥3,200
ｽｰﾊﾟｰﾌｧｲﾔｰﾌﾟﾛﾚｽﾘﾝｸﾞ3　ﾌｧｲﾅﾙﾊﾞｳﾄ	¥1,500
ｽｰﾊﾟｰﾌｧｲﾔｰﾌﾟﾛﾚｽﾘﾝｸﾞ3　ｲｰｼﾞｰﾀｰﾌﾟ	¥1,800

大阪地区 10/31迄

SFC・NEO GEO・3DO SOFT
まとめて売って**がっぽり**もうけよう!キャンペーン

期間中上の3機種用ソフトをまとめて売れば買取金額がアップするぞ!

まとめて**5本**売ると 買取金額 **500円UP!**

まとめて**10本**売ると 買取金額 **2,000円UP!**

ソフトは1機種でまとめても3機種混合でもOKだよ! チャンスだ。どんどんまとめよう

東京地区 10/31迄

平日イベント 売るSFCソフトが多いほどBIG CHANCE!!!!
SFCサイコロギャンブラー

「サイコロ1個を振って出た目の数×50円×君の持ってきたソフトの本数」が買取UP金額として通常買取金額に加算されるぞ!!

すごいぞ!! SFCソフト買取価格が 最高 1本あたり **300円もアップ!!**

休・祝日イベント ゲーム機本体とソフトをSETで売れば ペアペア高額買取!!

右の組合せでそれぞれ買取金額が **500円UP!!**

- PCエンジンDuoシリーズ本体 プラス CD・SCDソフト5本
- メガドライブ本体 プラス MD・MCDソフト5本
- スーパーファミコン本体 プラス SFCソフト5本

さらに同機種用ソフト1本追加ごとに100円アップだ!!

お問い合わせは全国どこからでも無料のフリーコールで

F3 フリーコール **0077-2323-4545**

この買取金額は9/20迄の価格です。
くわしくはTelでお問い合わせ下さい

J-DMA
社団法人
日本通信販売協会会員

TV 日本テレビ・TBS・フジテレビ・テレビ朝日・テレビ東京・テレビ大阪・関西テレビ・朝日放送系列でCM放映!!

ソフト

SUPER FC スーパーファミコン

今ならSFCソフト
5本以上 1,000円UP!
10本以上 2,000円UP!

SDガンダムGX 買取金額 ¥6,000

ゼロヨンチャンプRR 買取金額 ¥6,000

いただきストリート2 買取金額 ¥4,500

Jリーグサッカー プライムゴール2 買取金額 ¥4,200

土屋圭市 首都高バトル'94 買取金額 ¥6,500

スーパードッグファイト 買取金額 ¥5,000

品名	買取金額
スーパーファミスタ3	¥3,800
スーパーファミリーテニス	¥4,200
スーパーフォーメーションサッカー2	¥800
スーパーフォーメーションサッカー'94 〜ワールドカップエディション〜	¥5,000
す〜ぱ〜ぷよぷよ	¥3,600
スーパーブラックバス	¥4,000
スーパープロフェッショナルベースボールII	¥1,200
スーパープロ野球スタジアム 東尾修監修	¥1,200
スーパーボーリング	¥3,000
スーパーホッケー'94	¥1,400
スーパーボンバーマン	¥3,000
スーパーボンバーマン2	¥3,800
スーパー本命G1制覇	¥1,500
スーパー麻雀	¥3,500
スーパー麻雀2 本格4人打ち!	¥3,800
スーパー麻雀大会	¥3,800
スーパーマリオカート	¥3,000
スーパーマリオコレクション	¥3,500
スーパーマリオワールド	¥3,200
スーパー桃太郎電鉄II	¥3,800
スーパー4WD ザ・バハ	¥3,600
スーパーリアル麻雀PVI	¥2,100
スーパーループス	¥1,000
スーパーロイヤルブラッド	¥2,000
スーパーロボット大戦EX	¥1,500
スーパーワギャンランド	¥1,600
スーパーワギャンランド2	¥2,000
ズールのゆめぼうけん	¥3,200
スカイミッション	¥2,300
すごいへべれけ	¥2,400
スズカ8アワーズ	¥2,000
鈴木亜久里F1スーパードライビング	¥1,500
ステレス	¥4,000
ストバスヤロウ将	¥1,800
スピンディジーワールド	¥1,800
スペースインベーダー 〜ザ・オリジナルゲーム〜	¥2,500
スペースエース	¥1,000
スラップスティック	¥5,500
スレイヤーズ	¥5,200
セプテントリオン	¥2,300
戦国伝承	¥1,000
全日本女子プロレス公認 ファイプロ女子オールスタードリームスラム	¥3,600

この誌面で紹介しきれない商品も高額買取いたします。

品名	買取金額
全日本プロレス 〜ファイトだポン!〜	¥2,500
全日本プロレスダッシュ 〜世界最強タッグ〜	¥1,800
総合格闘技アストラルバウト	¥1,500
総合格闘技アストラルバウト2	¥1,200
装甲騎兵ボトムズ	¥4,000
ソウル&ソード	¥2,200
ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	¥5,500
ソニックウイングス	¥2,000
ソルティス2	¥3,000
ダークキングダム	¥2,000
ダービージョッキー 騎手王への道	¥3,400
ダービースタリオン2	¥5,000
T2 ザ・アーケードゲーム	¥3,000
対局囲碁ゴライアス	¥5,200
大航海時代2	¥4,200
太閤立志伝	¥3,000
第3次スーパーロボット大戦	¥4,000
大戦略エキスパート	¥4,400
ダイナマイトザ・ラスベガス	¥2,000
ダイナミックスタジアム	¥1,500
大爆笑!人生劇場	¥2,500
大爆笑!人生劇場〜ドキドキ青春編〜	¥1,800
戦え原始人3 主役はやっぱりJOE&MAC	¥2,300
伊達公子のバーチャルテニス	¥2,200
ダライアスフォース	¥2,000
ちびまる子ちゃん「ハリキリ365日」	¥2,800
チャンピオンズワールドクラスサッカー	¥1,800
超原人	¥1,600
超ゴジラ	¥3,000
超時空要塞マクロス	¥3,200
ツインビー 〜レインボウアドベンチャー〜	¥2,200
つり太郎	¥5,500
TMNT〜タートルズインタイム〜	¥2,400
TMNT 〜ミュータントウォーリアーズ〜	¥2,500
提督の決断	¥5,200
テクモスーパーNBAバスケットボール	¥2,200
テクモスーパーボール	¥2,500
テコンドー	¥4,800
デザートストライク 湾岸戦争	¥2,100
デザートファイター砂の嵐作戦	¥4,000
鉄腕アトム	¥2,000
テトリス武闘外伝	¥2,000
テトリスフラッシュ	¥2,500
デビルズコース	¥4,000
デュアルオーブ 〜聖霊珠伝説〜	¥3,000
テレビアニメ スラムダンク	¥2,500
天使の詩 〜白き翼の祈り〜	¥4,500
伝説のオウガバトル	¥1,800
独立戦争〜 Liberty of Death〜	¥1,200
トップマネージメント2	¥4,500
トップレーサー	¥2,500
トップレーサー2	¥2,800
トムとジェリー	¥2,500

品名	買取金額
ドラえもん 〜のび太と妖精の国〜	¥3,000
ドラえもん2 〜のび太のトイズランド大冒険〜	¥3,200
ドラゴンクエストI.II	¥2,000
ドラゴンクエストV 天空の花嫁	¥1,500
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	¥1,800
ドラッキーのAりーぐさっかー	¥2,200
トルネコの大冒険 〜不思議のダンジョン〜	¥3,200
ナイジェルマンセル F1チャレンジ	¥2,500
ナイス DE ショット	¥2,500
ナイツ オブ ザ ラウンド	¥2,700
中嶋悟監修 SUPER F1HERO	¥2,400
哭きの竜 〜麻雀飛翔伝〜	¥4,500
ナムコットオープン	¥3,000
南国少年パプワくん	¥1,500
日本プロ麻雀連盟推薦 プロ麻雀 極	¥3,400
信長の野望 覇王伝	¥4,100
バートの不思議な夢大冒険	¥2,000
バイオメタル	¥1,500
バイキングの大迷惑	¥1,800
パイプドリーム	¥2,200
パイロットウイングス	¥2,400
白熱プロ野球ガンバリーグ'94	¥2,000
バズー!魔法世界	¥2,500
バスタード〜暗黒の破壊神〜	¥2,500
はた山ハッチのパロ野球ニュース実名版	¥1,800
パチ夫くんスペシャル	¥3,200
パチ夫くんスペシャル2	¥3,000
パチスロ研究	¥4,500
パチスロ物語 ユニバーサルスペシャル	¥4,300
パチスロラブストーリー	¥3,000
パチスロランド 〜ぱちぱちコイン伝説〜	¥2,000
パチンコウォーズ	¥2,500
パチンコウォーズ2	¥3,600
パチンコ物語パチスロもあるでよ!!	¥4,000
バックスバニー はちゃめちゃ大冒険	¥3,800
ハットトリックヒーロー2	¥4,200
ハットトリックヒーロー	¥1,500
バトルZEQUE伝	¥1,500
バトルサッカー 〜フィールドの覇者〜	¥1,500
バトルテック	¥2,500
バトルトードインバトルマニアック	¥1,000
バトルマスター〜究極の戦士たち〜	¥1,800
早指し 二段森田将棋	¥6,800
遥かなるオーガスタ	¥3,300
遥かなるオーガスタ2 マスターズ	¥4,500
バルバロッサ	¥1,800
バレーボール TWIN	¥2,400
パロディウスだ!	¥3,000
PGAツアーゴルフ	¥2,200
緋王伝〜魔物達との誓い〜	¥1,600
美少女雀士スーチーパイ	¥3,200
美少女戦士セーラームーンSこんどはパズルでおしおきよ!	¥1,600
美少女戦士セーラームーン	¥2,800

品名	買取金額
美少女戦士セーラームーンR	¥3,500
美女と野獣	¥1,600
必勝スリーセブンファイター	¥2,200
必勝スリーセブンファイターII	¥4,000
ヒューマングランプリ2	¥3,200
ピンクパンサー	¥2,500
BING! BING! BINGO	¥1,800
pinball PINBALL	¥3,800
ファーストクイーン オルニック戦記	¥2,500
ファイアーエムブレム紋章の謎	¥1,800
ファイターズヒストリー	¥1,600
ファイナルストレッチ	¥2,000
ファイナルセット	¥1,500
ファイナルノックアウト	¥2,200
ファイナルファンタジー USAミスティッククエスト	¥2,000
ファイナルファンタジーIV イージータイプ	¥3,400
ファイナルファンタジーIV	¥2,400
ファイナルファンタジーV	¥1,000
ファイナルファンタジーVI	¥2,800
ファランクス	¥2,200
フォーチュンクエスト ダイスをころがせ	¥1,800
HOOK(フック)	¥1,400
BURAI 八玉の勇士伝説	¥1,000
フラッシュバック	¥3,000
ブランディッシュ	¥2,500
ブレインロード	¥1,500
ブレスオブファイアー〜竜の戦士〜	¥1,500
プロフットボール'93	¥1,500
プロ麻雀 極II	¥4,500
ペブルビーチの波濤	¥3,500
へべれけのぽぷーん	¥3,500
ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	¥2,000
弁慶外伝 沙の章	¥1,800
北斗の拳5	¥1,500
北斗の拳6 激闘伝承伝 覇王への道	¥1,400
北斗の拳7 聖拳列伝 伝承者への道	¥2,000
ぽっぷるメイル	¥1,200
Pop'n ツインビー	¥1,200
ポパイ!「いじわる魔女シーハッグ」の巻	¥3,800
ポピュラス2	¥1,500
本格麻雀 徹萬	¥3,200
麻雀悟空 天竺	¥4,200
マイト&マジック BOOK II	¥2,000
負けるな! 魔剣道	¥2,000
まじかる★タルるーとくん	¥1,400
マジンガーZ	¥1,600
魔神転生	¥1,200
マッスルボマー	¥1,500
魔法ぽいぽい ぽいっと!	¥3,500
マリオとワリオ	¥1,200
マリオとワリオ(マウス込み)	¥3,000
マリオペイント	¥3,900
ミッキーのマジカルアドベンチャー	¥2,700

品名	買取金額
ミラクルガールズ	¥4,800
メジャータイトル	¥1,600
メタルマックス2	¥1,800
メルファンドストーリーズ	¥2,000
モータルコンバット神拳降臨伝説	¥1,200
モトこちゃんのワンダーキッチン(限定版)	¥6,000
モノポリー	¥4,000
モンスターメーカー3 〜光の魔術師〜	¥1,200
ヤダモンワンダードリーム	¥2,200
やまねこバブジーの大冒険	¥2,500
遊人 雀獣学園	¥3,000
遊人のふりふりガールズ	¥2,000
ユートピア	¥2,600
UFO仮面ヤキソバン(限定版)	¥8,000
幽☆遊☆白書2 〜格闘の章〜	¥1,000
ゆうゆのクイズでGO! GO!	¥1,600
夢幻の如く	¥3,000
夢迷宮きぐるみ大冒険	¥1,500
ヨーロッパ戦線	¥5,000
横山光輝 三国志	¥1,600
横山光輝 三国志2	¥3,600
ヨッシーのクッキー	¥1,600
46億年物語	¥3,800
雷電伝説	¥3,000
ライトファンタジー	¥1,500
ラグーン	¥1,000
ラスベガスドリーム	¥2,700
ラッシングビート修羅	¥800
ラモス瑠偉のワールドワイドサッカー	¥1,500
らんま1/2 朱猫団的秘宝	¥1,800
リーサルエンフォーサーズ	¥3,800
リーディングカンパニー	¥4,600
リディックボウボクシング	¥1,500
リトルマジック	¥1,200
龍虎の拳	¥800
ルーニーチューン ロードランナーVSワイリーコヨーテ	¥1,800
ロードランナーツインジャスティーとリバティーの大冒険	¥2,500
ろくでなしブルース	¥1,000
ロックマンX	¥3,500
ロックマンズサッカー	¥3,500
ロックンロールレーシング	¥1,600
ロマンシングサガ2	¥1,200
ワールドカップUSA'94	¥3,200
ワールドカップストライカー	¥4,200
ワールドクラスラグビー	¥1,000
ワールドクラスラグビー2 〜国内激闘篇93〜	¥1,000
ワールドヒーローズ	¥1,000
ワールドヒーローズ2	¥5,200
ワイアラエの奇蹟	¥5,500
ワイルドガンズ	¥4,200
ワイルドトラックス	¥3,500
笑っていいとも! タモリンピック	¥1,800
ワンダラスマジック	¥1,500

※掲載の金額は日本ファミコンクラブでの金額です。

減額基準

ゲーム機本体	箱無し1,000円、説明書無し500円、付属品無し500円マイナス。
サプライ関連	箱無しは半額になります。
ゲームソフト	買取金額3,000以下の商品 箱、説明書無しは500円マイナス。 買取金額3,000以上の商品 箱、説明書無しは1,000円マイナス。

ファミコン売るなら
日本ファミコンクラブ

電話受付 年中無休 / 平日 AM10:30 ▶ PM7:00
土・日・祝日 AM10:00 ▶ PM7:00

F3 フリーコール 0077-2323-4545

〒140 東京都品川区八潮3-2-28 佐川急便大井SRC5階内

ソフマップ

今月の超高額ゲーム買取

どちらのコースも超お得！ さあ、君はどちらを選ぶ!?

行動派の君は！ 店頭買取コース
電車に乗って新宿、秋葉原買取センターへ → 買取センターで身分証明書確認（待ち時間5〜15分） → 買取価格が気に入ればその場で現金精算

店頭に来れない君は 通信買取コース
まずは電話を！ フリーコール 0077-2323-4545 → 荷物を送ろう！ 住所は電話をしたときに確認してね！ → お金が届くのを待とう（7〜10日）

さらに！店頭買取ならこんなにお得
ソフマップカードサービス実施中！
ソフマップカードに買取金額をためると「買取金額＋α」が加算されてさらにオトク
店頭買取だけのプレミアム!!

PC PCエンジン

CDソフト5本以上で1,000円UP！
箱、説明書、付属品のないものは、対象外です。

本体

PC Engine Duo-RX 買取金額 ¥15,000

品名	買取金額
PC-Engine CD ROM Ver.2.0〜2.1	¥3,000
PC-Engine Super CD ROM	¥7,000
PC-Engine コアグラフィックス2	¥1,000
PC-Engine GT	¥6,000
PC-Engine DUO-R	¥12,000

周辺機器

品名	買取金額	品名	買取金額
コードレスマルチタップセット	¥3,000	バックアップブースター2	¥1,700
スーパーシステムカードVer.3.0	¥1,500	バトルスティック	¥1,000
セーブ君メモリーベース128	¥2,000	PCエンジンマウス	¥1,800
天の声2	¥500	アーケードカードDUO	¥5,000
天の声バンク	¥1,200	アーケードカードPRO	¥6,000

ソフト

品名	買取金額	品名	買取金額
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史（セーブくん）	¥3,000	ソルモナージュ	¥5,500
悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	¥2,300	ただいま勇者募集中！	¥3,200
アドヴァンスト V.G	¥3,500	チャンピオンシップラリー	¥2,800
栄冠は君に	¥4,200	超兄貴	¥2,100
英雄三国志	¥2,000	超時空要塞マクロス 2026	¥2,400
A III.	¥2,700	超時空要塞マクロス〜永遠のラブソング〜	¥2,000
格闘覇王伝説アルガノス	¥3,000	天地を喰らう	¥2,400
機動警察パトレイバー グリフォン篇	¥2,000	ときめきメモリアル	¥5,500
キャンペーン版大戦略II	¥2,800	ドラゴンナイトII	¥2,200
究極麻雀2 スーパーアイドルグラフィック	¥2,000	ネオ・ネクタリス	¥2,500
銀河お嬢様伝説YUNA	¥5,500	信長の野望 全国版（セーブ君付）	¥4,000
クイズDE学園祭	¥3,000	信長の野望 武将風雲録（セーブ君付）	¥2,500
クイズ投稿写真	¥2,500	バスティール2	¥2,200
クイズの星	¥3,200	パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ	¥1,800
ゴーストスイーパー美神	¥5,000	パチスロアイドルギャンブラー	¥2,000
ゴジラ爆闘烈伝	¥2,600	初恋物語	¥3,500
コズミックファンタジー4 銀河少年伝説	¥3,500	パラディオン	¥2,500
コットン	¥2,500	美少女戦士セーラームーン	¥4,200
サイキックディティクティブシリーズVOL.4 Orgel	¥3,500	秘密の花園	¥3,200
3×3EYES〜三只眼變成〜	¥4,000	フェイスボール	¥2,500
ザ・プロ野球SUPER '94	¥3,000	ぷよぷよ CD	¥3,000
三国志III	¥4,500	フラッシュハイダーズ	¥2,500
CD麻雀美少女中心派 システムカード付ノミ	¥2,800	ホームデーターの囲碁	¥2,800
CDバトル 光の勇者たち	¥2,200	ぽっぷるメイル	¥3,600
雀偵物語3 セイバーエンジェル	¥4,000	麻雀オンザビーチ	¥2,200
上海II	¥2,000	麻雀学園（ビデオ付）	¥5,000
上海III ドラゴンズアイ	¥2,700	麻雀学園マイルド	¥2,800
将棋修行初段一直線	¥2,200	マジカルチェイス	¥5,000
将棋 初心者無用	¥2,400	魔物ハンター妖子 遠き叫び声	¥2,500
シルフィア	¥2,500	マンホール	¥2,500
スーパーリアル麻雀PII・IIIカスタム	¥4,500	ムーンライトレディー	¥5,500
スーパーリアル麻雀P IVカスタム	¥2,800	メタルエンジェル	¥2,500
スタートリングオデッセイ	¥2,800	モトローダーMC	¥2,000
ストリップファイター2	¥2,500	森田将棋PC	¥3,000
スプレンデッドサーガ	¥2,300	闇の血族 遥かなる記憶	¥3,400
聖戦士伝承 雀卓の騎士	¥3,800	ラングリッサー 光輝の末裔	¥2,200
ゼロヨンチャンプ	¥2,000	ルイン 神の遺産	¥3,400
ゼロヨンチャンプII	¥2,000	ロードス島戦記	¥2,200
SWORD MASTER	¥2,000	ワールドヒローズ2（アーケードカード専用）	¥3,200

MD メガドライブ

CDソフト5本以上で1,000円UP！
箱、説明書、付属品のないものは、対象外です。

本体

品名	買取金額	品名	買取金額
MEGA CD	¥13,500	メガドライブ	¥3,000
MEGA CD 2	¥13,000	メガドライブ2	¥4,700
メガジェット	¥4,000	ワンダーメガ2（コードレス）	¥20,000

周辺機器

品名	買取金額	品名	買取金額
CPSファイターMD	¥3,000	セガマウス	¥1,200
アーケードパワースティック6B	¥2,000	バックアップカートリッジMD	¥2,000
コードレスパッドセット	¥2,000	ファイティングパット6B	¥800
コントロールパッド	¥400	メガアダプター	¥1,000
セガタップ	¥1,000	リーサル銃（1P.2P）	¥800

ソフト(MD)

品名	買取金額
V.R ヴァーチャルレーシング	¥1,800
VAMPIRE KILLER	¥3,000
V.V（ヴィファイブ）	¥2,000
エアマネージメント2航空王をめざせ	¥3,800
NFLフットボール'94（コナミ）	¥3,000
NBAプロバスケットボール'94	¥3,800
NBA JAM	¥2,800
FIFAインターナショナルサッカー	¥3,500
片山まさゆきの麻雀道場	¥3,200
餓狼伝説2	¥3,200
ガントレット	¥2,800
鋼鉄帝国	¥3,000
三国志III	¥2,800
スーパーストリートファイターII	¥4,600
スラップファイト	¥2,500
大航海時代2	¥5,000
タイムドミネーター	¥1,800
WWF ロイヤルランブル	¥1,500
チャックロックII	¥3,600
チャンピオンズワールドクラスサッカー	¥1,500
提督の決断	¥3,600
T2 ザ・アーケードゲーム	¥3,000
テクモスーパーNBAバスケットボール	¥3,000
テクモスーパーボール	¥3,600
デビルズコース	¥3,200
ドラゴンズリベンジ	¥1,500
ドラゴンボールZ 武勇烈伝	¥2,800
2020年スーパーベースボール	¥1,000
信長の野望 全国版	¥2,400
信長の野望 覇王伝	¥4,500
ハイパーダンク	¥2,700
遥かなるオーガスタ	¥2,000
PULSEMAN（パルスマン）	¥2,800
フラッシュバック	¥2,800
魔王連獅子	¥5,000
MIG-29	¥3,000
ヨーロッパ戦線	¥2,800
ラングリッサー	¥2,600
リーサルエンフォーサーズ	¥3,000
ロードモナーク 〜とことん戦闘伝説〜	¥2,500
ワイアラエの奇蹟	¥2,200

ソフト(MCD)

品名	買取金額
アークス I II III	¥1,800
アイオブザビホルダー	¥2,000
蒼き狼と白き牝鹿元朝秘史	¥2,000
アフターバーナーIII	¥1,200
アルシャーク（プレミアムCD付き）	¥2,200
アルシャーク	¥1,800
ウイニングポスト	¥1,500
ウイングコマンダー	¥1,000
うる星やつら ディアマイフレンズ	¥2,500
AX101	¥1,200
Aランクサンダー 誕生編	¥1,200
仮面ライダーZO	¥2,000
ぎゅわんぶらぁ自己中心派2	¥1,000
クイズ殿様の野望	¥1,500
慶応遊撃隊	¥2,600
幻影都市 〜ILLUSION CITY〜	¥1,400
サイキックディティクティヴシリーズ アヤ	¥2,500
サイキックディティクティヴシリーズ オルゴール	¥3,600
サンダーホーク	¥1,500
シャイニング・フォースCD	¥2,200
ジャガーXJ220	¥1,000
シャドー・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛	¥4,000
雀豪ワールドカップ	¥2,200
シルフィード	¥1,800
タイムギャル	¥2,000
WWF マニアツアー	¥1,800
ダンジョンマスターII スカルキープ	¥1,200
ドラゴンズレア	¥1,000
ナイトストライカー	¥3,500
信長の野望 覇王伝	¥3,800
ハイムドール	¥3,500
バトルファンタジー	¥2,000
ヘブンリーシンフォニー	¥2,400
ぽっぷるメイル	¥1,800
マイクロコズム	¥1,800
メガシュバルツシルト	¥1,500
モータルコンバット 完全版	¥2,800
モンキーアイランド	¥1,500
リーサルエンフォーサーズ	¥2,000
ロードス島戦記 〜英雄戦争〜	¥1,500
ロードブラスターFX	¥1,500

GB ゲームボーイ

本体

品名	買取金額
ゲームボーイ 旧型	¥1,500
ゲームボーイ 新型	¥2,000

周辺機器

品名	買取金額
充電式ACアダプター	¥800
ハイパーボーイ	¥1,000

ソフト

品名	買取金額
アメリカ横断ウルトラクイズ4	¥1,500
アレサ3	¥1,500
維新の嵐	¥1,800
ウィザードリィ外伝II 古代皇帝の呪い	¥2,000
ウィザードリィ外伝 III	¥2,500
ウイナーズホース	¥1,800
UNO スモールワールド	¥1,200
うる星やつら ミス友引を探せ	¥1,500
勝馬予想 競馬貴族	¥1,800
鬼忍降魔録ONI 4 鬼神の血族	¥2,000
剣勇伝説 YAIBA	¥1,600
三国志ゲームボーイ版	¥2,600
Jリーグ ファイティングサッカー	¥1,600
Jリーグ ウイングゴール	¥1,700
雀四郎2	¥1,500
将棋	¥1,200
スーパーマリオランド3 ワリオランド	¥1,400
スーパー桃太郎電鉄2	¥1,600
聖剣伝説 〜FF〜 外伝	¥1,200
倉庫番2	¥1,000
武田修宏のエースストライカー	¥1,800
ダブル役満2	¥2,000
詰め将棋 〜百番勝負〜	¥1,600
的中ラッシュ	¥3,000
天地を喰らう	¥1,600
馬券王v3	¥2,800
美少女戦士セーラームーンR	¥1,400
ファミリージョッキー2 名馬の血統	¥2,000
ヘラクレスの栄光	¥2,000
女神転生外伝 ラストバイブル2	¥2,200

ゲームボーイソフト
5本以上で 500円UP！
10本以上で 2000円UP！

ゲームギアソフト
5本以上で 1000円UP！

箱、説明書、付属品の無いものは、対象外です。

キリトリ線

買取譲渡申込書

▶太いワクの中だけ書いてネ！

受付日 平成　　年　　月　　日

住所	〒				
フリガナ		生年月日	明治・大正・昭和	年齢	
氏名	印		年　月　日	歳	
電話番号	（　）	勤務先・学校名		勤務先電話番号	（　）
私は、本日付けで下記商品の譲渡を申し込みます。		身分証明書		No.	

送ってくれるソフト名	付属品	価格
	箱・説	
	箱・説	
	箱・説	
	箱・説	
	箱・説	

合計金額		OPEN		CHCK		NUMBER	

注意 ●本体・サプライ等を送ってくれる人はソフト名のところに記入して下さい。ソフト記入欄が足りない場合はコピーをとってお使い下さい。

9401

キリトリ線

お申し込み方法

1 買取譲渡申込書を書いてゲーム機やソフトと写真付身分証明書（免許証等）のコピーと一緒に、宅配便などで日本ファミコンクラブまで送ってください。

写真付身分証明書を持っていない方には、こちらより買取譲渡申込みはがきをお客様のお宅に郵送致しますので、必ず保険証コピーと一緒に送ってください。（はがきのない方の買取りはできませんのでご注意ください。）

日本ファミコンクラブの住所が変わりました。

2 ファミコンクラブで金額の計算をします。

ファミコンクラブで計算をしてからお電話にて金額をご連絡いたします。箱と説明書がない場合は、ソフトの種類により、買取金額が安くなります。ソフトに汚れがある場合も安くなります。なお、書留手数料として400円いただきます。

3 現金書留でお手元にお金が届きます。

ファミコンクラブに届いてから10日前後ぐらいでお送りします。（原則として返品はできません。）

18歳未満の方のお申し込み方法
18歳未満の方がお申し込みになる場合は、保護者および親権者の方が左記の方法でお申し込みください。（印鑑を押すのもお忘れなく。）詳しいことはお電話にてご確認、お問い合わせください。

お問い合わせは全国どこからでも無料のフリーコールで

F3 フリーコール 0077-2323-4545

この買取金額は9/20迄の価格です。
くわしくはTelでお問い合わせ下さい

J-DMA 社団法人 日本通信販売協会会員

TV 日本テレビ･TBS･フジテレビ テレビ朝日･テレビ東京･テレビ大阪･関西テレビ･朝日放送系列でCM放映!!

NEO ネオ・ジオ

5本以上で2,000円UP!

本体

NEO・GEO(黒箱)
買取金額
¥8,000

周辺機器

品名	買取金額
専用コントローラー	¥1,500
メモリーカード	¥1,000

白箱も高額買取致します。

ソフト

品名	買取金額
あしたのｼﾞｮｰ伝説	¥4,000
ｱﾝﾄﾞﾛﾃﾞｭﾉｽ	¥8,000
ｴｲﾄﾏﾝ	¥3,000
ASO2 ﾗｽﾄｶﾞｰﾃﾞｨｱﾝ	¥9,000
餓狼伝説	¥1,200
餓狼伝説 Spesial	¥3,000
ｷﾝｸﾞｵﾌﾞｻﾞﾓﾝｽﾀｰｽﾞ	¥3,500
ｷﾝｸﾞｵﾌﾞｻﾞﾓﾝｽﾀｰｽﾞ 2	¥3,800
ｸｲｽﾞ大捜査線	¥2,200
ｸｲｽﾞ名探偵ﾈｵ&ｼﾞｵ	¥8,500
ｸﾛｽｿｰﾄﾞ	¥3,800
ｺﾞｰｽﾄﾊﾟｲﾛｯﾄ	¥4,000
ｻｲﾊﾞｰﾘｯﾌﾟ	¥2,500
ｻﾞｽｰﾊﾟｰｽﾊﾟｲ	¥3,000
ｻｯｶｰﾌﾞﾛｰﾙ 近未来ｽﾎﾟｰﾂ	¥3,000
ｻﾑﾗｲｽﾋﾟﾘｯﾂ	¥5,000
JOY JOY KID	¥3,500
ｽｰﾊﾟｰｻｲﾄﾞｷｯｸ「得点王」	¥4,000
ｽﾗｯｼｭﾗﾘｰ	¥3,500
戦国伝承	¥3,000
戦国伝承 2	¥6,500
得点王 2	¥7,000
トップハンター	¥13,000
ﾄｯﾌﾟﾌﾟﾚｲﾔｰｺﾞﾙﾌ	¥3,500
NAM-1975	¥3,000
ﾆﾝｼﾞｬｺﾏﾝﾄﾞｰ	¥11,000
ﾆﾝｼﾞｬｺﾝﾊﾞｯﾄ	¥4,500
ﾊﾞｰﾆﾝｸﾞﾌｧｲﾄ	¥4,000
ﾊﾞｶ殿様麻雀漫遊記	¥4,000
ﾋﾞｭｰﾎﾟｲﾝﾄ	¥13,000
ﾌｧｲﾀｰｽﾞﾋｽﾄﾘｰﾀﾞｲﾅﾏｲﾄ	¥9,500
ﾌｧｲｱｰｽｰﾌﾟﾚｯｸｽ	¥1,500
ﾌｯﾄﾎﾞｰﾙﾌﾚﾝｼﾞｰ	¥5,000
ﾌﾗｲﾝｸﾞﾊﾟﾜｰﾃﾞｨｽｸ	¥11,000
ﾍﾞｰｽﾎﾞｰﾙｽﾀｰｽﾞ ﾌﾟﾛﾌｪｯｼｮﾅﾙ	¥3,000
ﾍﾞｰｽﾎﾞｰﾙｽﾀｰｽﾞPRO 2	¥4,000
麻雀狂列伝 西日本編	¥4,200
ﾏｼﾞｼｬﾝﾛｰﾄﾞ	¥4,000
みなさんのおかげさまです	¥4,000
ﾐｭｰﾃｨｰｼｮﾝﾈｲｼｮﾝ	¥3,500
ﾐﾗｸﾙｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰ	¥3,000
ﾗｲﾃﾞｨﾝｸﾞﾋｰﾛｰ	¥3,000
ﾗｷﾞ	¥3,000
ﾗｽﾄﾘｿﾞｰﾄ	¥9,500
ﾘｰｸﾞﾎﾞｰﾘﾝｸﾞ	¥4,500
龍虎の拳	¥2,500
龍虎の拳2	¥4,000
ﾛﾎﾞｱｰﾐｰ	¥4,000
ﾜｰﾙﾄﾞﾋｰﾛｰｽﾞ	¥1,500
ﾜｰﾙﾄﾞﾋｰﾛｰｽﾞ 2	¥2,500

GG ゲームギア

本体

品名	買取金額
GEAM GEAR	¥4,500
GEAM GEAR+1 (ｿﾌﾄ含)	¥5,000

周辺機器

品名	買取金額
TVチューナー	¥3,000
バッテリーパック	¥1,800

ソフト

品名	買取金額
ｱﾀﾞﾑｽﾌｧﾐﾘｰ	¥2,000
ｴｲﾘｱﾝ 3	¥1,800
NBA JAM	¥2,000
ｷﾞｬﾗｶﾞ '91	¥1,500
ｸﾞﾘﾌｫﾝ	¥1,600
Jﾘｰｸﾞ GGﾌﾟﾛｽﾄﾗｲｶｰ '94	¥1,800
ｽｸﾗｯﾁｺﾞﾙﾌ	¥2,000
ｽﾏｯｼｭTV	¥2,000
ｿﾆｯｸﾄﾞﾘﾌﾄ	¥2,000
ﾀﾝﾄｱｰﾙ	¥1,700
T-2 ｻﾞｱｰｹｰﾄﾞｹﾞｰﾑ	¥1,700
ﾄﾞﾅﾙﾄﾞﾀﾞｯｸの4つの秘宝	¥1,600
なぞぷよ	¥2,000
ﾊﾞｰﾄﾜｰﾙﾄﾞ	¥2,000
ﾌｪｲｽﾎﾞｰﾙ 2000	¥1,600
ﾍﾋﾞｰｳｴｲﾄﾁｬﾝﾌﾟ	¥1,800
魔導物語1 ～3つの魔導球	¥2,000
女神転生外伝ﾗｽﾄﾊﾞｲﾌﾞﾙ	¥2,000
ﾓｰﾀﾙｺﾝﾊﾞｯﾄ	¥1,700
幽遊白書 滅びし者の逆襲	¥1,500
ﾛﾎﾞｺｯﾌﾟ 3	¥2,000
ﾜｰﾙﾄﾞﾀﾞｰﾋﾞｰ	¥1,800
ﾜｷﾞｬﾝﾗﾝﾄﾞ	¥1,500

FC ファミコン

本体

品名	買取金額
ﾌｧﾐﾘｰｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ 新型	¥2,000
ﾂｲﾝﾌｧﾐｺﾝ連射	¥5,000

周辺機器

品名	買取金額
XE-1FC PRO	¥1,000
ターボファイルII	¥1,000

ソフト

品名	買取金額
囲碁九路盤対局	¥1,600
囲碁指南 '94	¥3,000
囲碁名鑑	¥1,800
井出洋介名人の実戦麻雀 2	¥1,600
AVワールドカップサッカー チアガール争奪戦	¥1,800
オセロ	¥1,600
けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム!	¥1,700
サンサーラナーガ	¥1,600
Jリーグウイニングゴール	¥3,000
ダークロード	¥1,600
第2次スーパーロボット大戦	¥1,200
なかよしといっしょ	¥2,500
熱血ｽﾄﾘｰﾄﾊﾞｽｹｯﾄ	¥1,800
パチ夫くん 5	¥1,600
ファミコン名人戦	¥1,800
ファミスタ '94	¥1,800
ぷよぷよ	¥2,000
へべれけ	¥1,800
麻雀コンパニオン	¥1,600
メタルスレイダー・グローリー	¥4,000
桃太郎伝説外伝	¥2,500
ろくでなしブルース	¥2,000
ロックマン6 ～史上最大の戦い!!～	¥3,500

LA & 3DO レーザーアクティブ&3DO

本体

品名	買取金額
3DOREAL	¥22,000
ﾚｰｻﾞｰｱｸﾃｨﾌﾞ (CLD-A100)	¥36,000
MEGA-LDﾊﾟｯｸ (PAC-SI)	¥17,000

ソフト

品名	買取金額
囲碁ﾀｲﾑﾄﾗｲｱﾙ	¥3,200
ｲﾝｸﾚﾃﾞｨﾌﾞﾙﾏｼﾝ ﾊﾟﾗﾗﾝﾁｮ	¥2,500
ｳﾞｧｰﾁｬﾙｸｴｽﾄﾌｧﾗｵの封印	¥3,000
NFLｼﾞｮﾝﾏｯﾃﾞﾝﾌｯﾄﾎﾞｰﾙ	¥3,500
ｸﾗｯｼｭｱﾝﾊﾞｰﾝ	¥3,000
黒き死の仮面	¥3,000
娯楽の殿堂	¥2,500
ｻﾞｱｰﾄｳｫｰｽﾞ御楽の殿堂	¥3,500
THE HORDE	¥3,200
女体改造計画	¥2,500
ｽｰﾊﾟｰｳｲﾝｸﾞｺﾏﾝﾀﾞｰ	¥3,000
鉄人	¥3,000
ﾄｰﾀﾙｴｸﾘﾌﾟｽ	¥2,500
時を越えた手紙	¥3,000
ﾄﾞｸﾀｰﾊｳｻﾞｰ	¥2,500
ﾅｲﾄﾄﾗｯﾌﾟ	¥3,000
呪われた館	¥2,500
ﾊﾞｰﾁｬﾙｶﾒﾗﾏﾝ	¥3,500
ﾌｧﾗｵｰの封印	¥3,400
ﾍﾟﾌﾞﾙﾋﾞｰﾁの波濤	¥2,800
麻雀悟空 天竺	¥2,500
麻雀狂時代 AVｷﾞｬﾙ制服編	¥2,800
ﾏｲｸﾛｺｽﾞﾑ	¥3,000
ﾏｽﾀｰｽﾞ 遥なるｵｰｶﾞｽﾀ3	¥3,600
ﾏﾘﾝﾂｱｰ	¥3,000
山村美紗ｻｽﾍﾟﾝｽ京都鞍馬山荘殺人事件	¥3,500
ランジェリーパラダイス	¥2,500

ソフマップ店頭へ直接おこしの方はこちらをご覧下さい。

とうきょう あきはばらてん 東京 秋葉原店
JR秋葉原駅より徒歩4分

B1F ソフト買取センターパートII
11号店 中古販売
本店 1F新品・中古販売 B1Fソフト買取センター
9号店 新品・中古基盤販売
13号店 1～7F 総合アミューズメント館
九十九電機 / LAOX / ヨシバ電機 / シントク電機 / ニッピン / 三菱銀行 / リョービ / ヤマギワ / ミナミ電機 / T-ZONE / 至神田 / 地下鉄銀座線末広町駅
JR秋葉原駅西口(電気町出口)

とうきょう しんじゅくてん 東京 新宿店
新宿駅より徒歩0分

新宿1号店 新品・中古販売
新宿ソフト買取センター
甲州街道 / カメラのドイ / ヨドバシカメラ / 東洋銀行 / 三菱銀行 / 安田生命第2ビル
JR新宿駅(南口)

おおさか にっぽんばしてん 大阪 日本橋店
恵美須町駅より徒歩4分

大阪4号店
4F ソフト買取センター
2F 中古本体・ソフト
1F 新品本体・ソフト
中川ムセン / 三菱銀行 / J&Pテクノランド / 至動物園前 / 阪神高速

おおさか なんばてん 大阪 難波店
難波駅より徒歩1分

大阪3号店 1F 新品・中古販売
ナンバ駅 / 南海電鉄 / なんばCITY / ナンバメガネ / 大阪信用金庫 / なんさん通り / J&Pコスモランド
大阪7号店 SAURUS
1F 新品・中古販売
6F 買取査定センター

さいたま おおみやてん 埼玉 大宮店
大宮駅より徒歩0分

B1F 買取査定センター
1F 新品・中古販売
大宮そごう / 丸井 / ダイエー
JR大宮駅(西口)

営業時間
※一部異なる店舗があります。

秋葉原店・大阪店
平日 AM11:00～PM8:00
日・祝日 AM10:30～PM7:00

新宿1号店
平日 AM11:30～PM8:30
日・祝日 AM10:00～PM8:30

ご注意

1. 箱・説明書・付属品(人形・マップなど)がない場合は、減額対象になります。
2. ソフト・本体の汚れのひどいもの落書きのあるものや、箱や説明書の破損のひどいものは受け付けられません。
3. 本体など故障しているもの、同じソフトが2本以上ある場合は、買取りができないことがあります。
4. 荷物の中にはお金を絶対入れないでください。紛失した場合責任を負えません。
5. 送り状の控えは大切に保管してください。万が一送られた荷物が不明になった場合、送り状控えがないと当社では責任を負えません。
6. こちらで受付け完了した場合、原則として返品はできません。

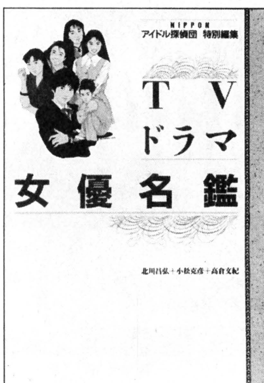
ファミコン売るなら 日本ファミコンクラブ

電話受付 年中無休
平日 AM10:30▶PM10:30
土・日・祝日 AM10:00▶PM10:00

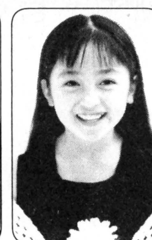
F3 フリーコール **0077-2323-4545**
〒140 東京都品川区八潮3-2-28 佐川急便大井SRC5階内

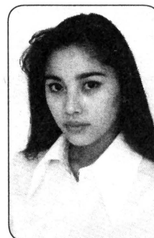
NIPPON
アイドル探偵団 特別編集

ＴＶ ドラマ 女優名鑑









内田有紀、瀬戸朝香、ともさかりえ、菅野美穂、葉月里緒菜、常盤貴子、桜井幸子…etc
空前のＴＶドラマブームで続々と登場するブラウン管のヒロイン＝女優たちを一挙に101人紹介。顔と名前とプロフィールがわかれば、ドラマは10倍楽しい！

北川昌弘+小松克彦+高倉文紀・著/定価1500円

小説ウィザードリィⅡ

風よ。龍に届いているか

ベニー松山・著

定価1200円/好評発売中！

建国以来数千年の歴史を持つリルガミン王国の中心地であり不可侵の聖都として知られる城塞都市リルガミン市。あらゆる外敵を退けるグニルダの杖の魔法城壁に護られたこの都市は、百年前の魔神ダハルフスの反乱を除いては、いつの時代も平和と安全を保証されてきた、最も神に愛された街だった。

しかし、１年ほど前から王国を襲い始めた天変地異は杖の魔法になんら干渉を受けず、着実にリルガミンを滅亡へと導いていた。原因追求のため賢者たちが欲したのは、いかなる真理をも映し出す神話時代の遺産・伝説の神秘の宝珠。そしてそれはリルガミンにほど近い岩山の内部に掘り抜かれた迷宮の最上層、山頂の火山付近に棲む巨龍ル'ケブレスに守られているというのである。

かくして、魔窟の探索は始まり、かつてワードナの迷宮で活躍した英雄たちの子孫をはじめとする多数の冒険者が名乗りを上げた。

愛するリルガミンを、そして世界を破滅から救うために――



別冊宝島 TAKARAJIMA SPECIAL OCTOBER 1994 ハイブリッドCD-ROM
CD-ROM USER Vol.3
超特価!! 2,200円
スーパーVOWゲーム
現代下世話大全 マルチメディア・バウ
FOR Macintosh & Windows Users



CD-ROM USER for-Macintosh & Windows

QT2.0がバンドルされてます。

スーパーVOWゲーム

好評発売中！/定価2200円

GAME攻略本付きだぞ～！

日本一㊫なVOWネタを集めたスーパーゲーム

音が出る！画が動く!!人が笑う!!!

大爆笑CD-ROM GAME SOFT

☆おまぬけなネタ500連発！
☆VOW度チェック！あなたの㊫感性は？
☆あのVOW TOWNでアイコンが……!!

グラビア〉あなたの股間を熱くする美少女オンパレード
Movie〉トヨタ2000ＧＴの勇姿／昆虫たちの瞬間芸・交尾シーン／ヤブファミリーシアター
Comedy〉ヤブの野球拳
インタラクティブ投稿〉全国のＲＯＭ野郎からのメッセージ満載など、盛りだくさん!!

必ず1000回以上
あなたはクリックします

宝島社 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

PACHINKO イノチガケー PACHINKO

ぎゃんぶるゲーム王 KING

徐々にページ数が少なく
なっても、しぶとく続くぜギャンブル王。今回
は同時期発売のパチンコソフトを正面衝突させ、勝敗を公表してしまうのだ!

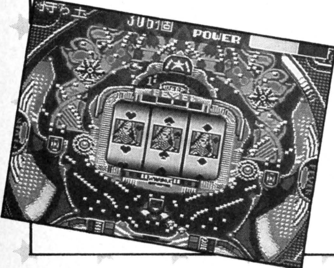
パチンコソフトの雌雄を(勝手に)決する!

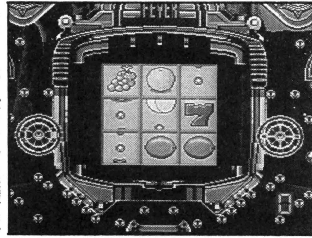
というワケで、我々の魔の手に落ちた"名誉ある"ソフトはここで紹介した2本である。とはいっても、本当にゲームソフトをプレイするだけでパチンコ常勝になれるとは、だーれも思っていない。だが、しかし、それを言ってしまうと、このページの意義が『必本スーパー!』編集部に疑われるのだ!

Check! ソフト Fever! フィーバー!

フィーバー機のSANKYOが全面協力! という、豪勢なソフトである。もちろん「夢々ちゃん」も全面協力! 夢々ちゃんファンには(いるんか?)たまらない仕上がりになっているぞ。最新鋭の"フィーバーファイター"を筆頭に、4機種が完全再現されている。

ソフトDATA
■日本テレネット
■9800円(予価)
■10月下旬発売予定
■テーブルゲーム





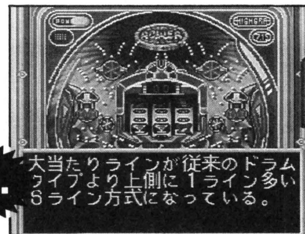
➡フィーバーパワフルも完璧に再現。オール7を目指そう

V.S.

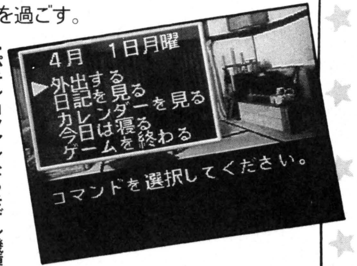
Check! ソフト パチンコファン～勝利宣言～

相手がパチンコメーカーならば、こちらはパチンコ攻略誌! 『パチンコファン』の全面バックアップで作られたソフトなのだ。台の種類は豊富で、実在のモデル機種も一目瞭然。メインとなっている実践編では、1000万Gを目指してパチプロ生活を過ごす。

ソフトDATA
■パウ
■9800円(予価)
■10月下旬発売予定
■テーブルゲーム

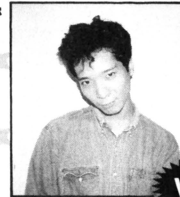


⬅パチンコファンならモデル機種が簡単に分かるはずだ



んなワケで……この2人の登場!

かず

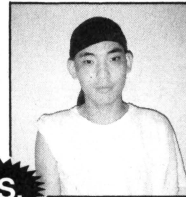


パチンコ歴はそろそろ10年。フィーバーゴールドの昔から、SANKYOのセブン機とは相性抜群! 今回も楽勝でしょう

『Fever!』の代打ち

V.S.

のりお



パチンコ歴は7年程度。毎回のように"打倒かず"に燃えるものの、涙の毎日。今回はソフトでの予習は完璧だと豪語

『パチンコファン』の代打ち

とってもギャンブラーな人々の信じられない日常生活

負け犬の遠吠え!

今月のお客様

なすのちぐさ



プロフィール
このページの専属イラストレーターなどと思ってはいけない。実は4コマ誌などで活躍中の美人マンガ家さんなのだ。ただし、ギャンブルへの情熱は人一倍で、特にパチンコには中毒気味。いままでに負けた金額を合計すれば、高級車が買えたという。

小さな頃から「おえかき」が大好きで、暇さえあれば"お姫様"や"花の妖精"なんつーものを描きまくっていた私が、物心ついた頃、将来は少女漫画家になろう!! と決心したのはいうまでもない。そう…少女漫画家に……そして現在!! どうにか漫画家にはなれたけど、私は周囲の知人、編集、同業者等々から「ギャンブル漫画家」とか「パチンコ漫画家」といったわけわからん名称で呼ばれてるんでした。とほほほ…とはいってもなんだかやっぱりギャンブル好きなのでしょーがない!! 競馬、競艇、麻雀、パチンコと、一応色々こなすのではあるが、やはり一番のめり込んでいるのはパチンコです。

あの百円単位でじわじわと、ゆっくり時間をかけてお金をスッていくカンジがなんともいえず自分の性分に合っているんですよね。だから例えば競馬で五万円1点買い!! は絶対できないけれど、パチンコでチンケなハネ物台なんかに平気で5万円入れてしまったりするんですよこれがっ!! 競馬なんかで高額1点買いをハズし、大金をスッてしまうのはそれはそれで負けといえどもなにやらカッチョイー気がする

ターゲットを決めて…いざ出陣！

実践ルポだ

実践ルポのルール

毎度のことだが今回も自腹である。どんなに負けようと、そのために生活費をレ〇クやア〇ムから借りようと（事実である）、我々に取材費という名目で支払われる金はない。生活を賭けて、真剣にパチンコに取り組むのだ。ただし、あんまりにも負けた場合は、勝った方が負けた側に生活費を貸してあげることにする！ 弱者の友は"無尽"である。



今月のターゲット！ **フィーバーパワフル**

写真提供／SANKYO



コイツがパワフル

台のおいたち

SANKYOが送り出した液晶デジパチ第一弾だ。これまでにない9つのリーチは、パチンコファンにとって、まさに衝撃的であった。

釘とボーダーライン

命釘も大事だが、寄り釘のチェックも怠るな。多くのホールは寄りで出玉を調整する場合が多いのだ。1000円で30回前後がボーダー。

〇月×日（はれ）あさ10じ

きょうもねぼうした。

昨日の夜、僕たちはきれいなお姉さんのいるお店へ行きました。なので、朝はデ〇ーズです。ソファーで寝たので、とっても寝心地が良かったです。なので、僕たちは11時ジャストまで寝ていました。バカです。

これが噂の保坂シール
我々の状態が一目で分かる、画期的なシール。特許もの。別名"おサルさんシール"と呼ぶ

イラスト／なすのちぐさ



〇月×日（はれ）ひる12じ

こんな店キライ！

最初に行ったお店は、とっても渋かったです。1000円で15回くらいしか回らないので、イライラです。だけど、僕(かず)は１回出たのでチャラです。のりお君は3000円くらい使って、すぐにゲーセンに逃げました。卑怯な男です。

僕のフィーバーが終わってから、僕たちは違う店へ移りました。「ここには２度と来るか」と思いました。

〇月×日（はれ）ひる1時

なにも出ません。

移ったお店はなかなかです。僕の台は1000円で30回転しました。のりお君の台は25回くらいでした。やはりのりお君は変な台を選びます。

お店を移ってから１時間後、ふたりは仲良く8000円使いました。でも、なんにも出ません。他の人たち（パワフルのシマにいた人です）は全員出てます。僕たちは退屈なので、ふたりで「マザ〜２」と歌いました。

のですが、出てもたかが知れてるパチンコのハネ物台なんかに、熱くなって大金を使い込んでしまうのはただただ情けないだけ…十分わかってるんだけれどダメなんです。ハマっちゃう。

以前、やはりそんな風にハマっちゃった時…あの時は朝から同じハネ物台をひたすら打ち込んでて、投資金額は6万を超えていたんです。もうその時分には千円札はただの紙キレと成り果て、お金の事なんてなんだかどーでもいい！ って感じでした。でも、ふと気づくとなんと周りにギャラリーができていたのです‼ ギャラリーの皆さんは当然、「そんな台にそんなにも…」という視線を一心に私に向けていて、驚いた私はその瞬間我に返りました。逃げるようにしてホールをたち去ったのは、いうまでもありません。

ああ情けなや…最近はさすがに学習して、そうそう悲惨な事もなくなりましたが、ちょっと油断するとすーぐに落とし穴が‼ 今年はダービーで10万円も儲けたのに、そのお金もほんの数日でパチンコに消えました。「そんなに負けてるのにどうしてパチンコするのかなー」とよく人に言われます。でも、私には夢と野望があるのです‼ 負け続けても私はこの夢と野望、いつの日にか"パチンコ長者"になる‼ という信念を胸に戦い続けるのです‼



➡最近は朝イチから『綱取物語』をプレイするために、ホールの前に並ぶらしい！



⬅なすのさんのギャンブル好きはパチンコだけにとどまらない。麻雀や競馬もなかなかである

○月×日（はれ）ひる2じ



のりおくんが怒った。



↑昼飯がてら、我々は銀行へ。しかし、のりお君の預金残高は276円しかなかった…

僕たちは「マ〜ザ〜2」と歌うのに疲れたので、お昼を食べに行きました。オシャレなスパゲティ屋さんだったので、ウエイターの人が、汚い格好の僕たちをにらみます。でも、僕たちはへっちゃらでした。

僕が先に戻るとなんと1回転目でフィーバーです。後から来たのりお君は、僕をウエイターの人のように、にらみました。

○月×日（はれ）ひる3じ



のりおくん帰る。

僕は1回出ましたが、のりお君はストレートに2万9千円を飲まれてしまいました。この頃ののりお君は僕が話しかけても返事してくれません。突然、「俺、帰るわ」と宣言して、彼は帰ってしまったのです。



○月×日（はれ）ゆうがた4じ



パワフルに出ました。

のりお君が帰ってからしばらくして、僕の台は大爆発です。ドル箱を7箱も積み上げて、ウッハッハと笑っていました。僕はのりお君に内緒で、きれいなお姉さんのいるお店へ今日も行こうとたくらむのでした。



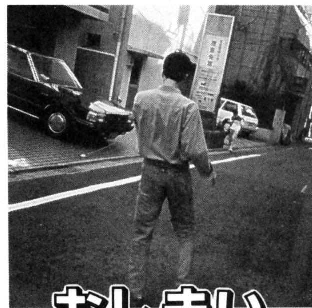
○月×日（はれ）よる8じ



おうちへ帰りました。

4時の大爆発以降は、穏やかに過ぎていきました。1回出ると1箱飲まれ、1回出ると1箱飲まれ、という感じです。結局、僕は7箱で両替しました。

というワケで今回のパチンコソフト対決は『Fever!』がプラス2万に対し、『パチンコファン』がマイナス2万9千円でした。参考にしてくださいね。
（なんの参考にすんだ？）



←浮かれながら帰るかずだったが、事務所へ着いた直後に、大目玉を食らう

●今月のまとめでおます

緊急ニュース。我々の取材活動に対し、直属の上司である成沢大輔氏が「8時間も仕事と称してパチンコ打ってんじゃない！」と激怒。我々ふたりは写真のような有り様である。だが、我々はいかなる権力にも屈しないことを誓う！　なぜなら“メッチャメチャ楽しいんだモン!!

今月の収支は◎。ひっさびさの勝ちでやんす。前号からの通算成績はこれで＋70000Gとなりました。みんなも100万目指して頑張ろう！



今月のベストショット!　天誅と我々

●特別発表！　プレゼント応募者

応募者名	寸評
少華すな	きれいなイラストありがとう。今度、一緒に競輪ツアーしようぜ！
白垣章一郎	ヒラ台も深いぜ！　なお、金銭感覚は凄く変なのだよ。我々は。

●調子にのってプレゼント!!

かずのサイン入りマークシートに、たくさんの応募ありがとう！（4通）さーて今月のプレゼントは…“保坂シール”の原版なのだ。なんとスライドフィルムを使用した豪華版。これさえあれば、キミの日記も最新型だゼ！

あて先
〒102
東京都千代田区麹町5−5−5
宝島社　必本スーパー！編集部
「ぎゃんぶるゲーム王」
コーナーまで

TIME◎TABLE

SFC スーパーファミコン

10月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
10月7日	◆シヴィライゼーション 世界七大文明	アスミック	¥12800
	◆ノスフェラトゥ	セタ	¥9800
	◆Mr.NUTZ	ソフエル	¥8800
14日	◆UFO仮面ヤキソバン ～ケトラーの黒い陰謀～	DEN'Z	¥5980
	◆豪血寺一族	アトラス	¥10500
15日	◆パチンコファン ～勝利宣言～	パウ	¥9800(予価)
19日	◆はらぺこ・バッカ(マルチプレーヤー5対応)	魔法株式会社	¥4980
21日	◆スーパーファミリーサーキット	ナムコ	¥8800
	◆ヘラクレスの栄光IV ～神々からの贈り物～	データイースト	¥9900
	◆デモンズ・ブレイゾン ー魔界村 紋章編ー	カプコン	¥9800
	◆スーパーラグビー	トンキンハウス	価格未定
	◆キッドクラウンのクレイジーチェイス	ケムコ	¥8800
	◆船木誠勝 HYBRID WRESTLER 闘技伝承	テクノスジャパン	¥9800
	◆必殺パチンココレクション	サンソフト	¥9800
28日	◆ドラッキーのパズルツアー'94	イマジニア	¥8200
	◆テクモスーパーベースボール	テクモ	¥9800(予価)
	◆卒業番外編 ねぇ麻雀しよ／	ケイエスエス	¥9800
	◆DEAR BOYS	ユタカ	¥9800
	◆フェーダ エンブレム・オブ・ジャスティス	やのまん	¥9990
	◆マルチプレイバレーボール	パック・イン・ビデオ	¥8900(予価)
	◆真・女神転生if…	アトラス	¥9990
	◆本格派囲碁 碁聖	タイトー	¥14800
	◆科学者ハリーの波乱万丈	アルトロン	¥8900
	◆スーパーカジノ2	ココナッツジャパン	¥9800
	◆イルバニアンの城	日本クラリービジネス	¥9980
	◆爆投ドッチャーズ バンプス島は大さわぎ	BPS	¥8500
	◆SANKYO Fever／ フィーバー／	日本テレネット	¥9800
下旬	◆ゴルフ大好き／ O.B.倶楽部	メサイヤ	価格未定
	◆少年忍者サスケ	サンソフト	¥9800
	◆サウンドファンタジー(マウス専用)	任天堂	¥6800
	◆サウンドファンタジー(マウス付)	任天堂	¥9800
予定	◆本格麻雀 徹萬II	ナグザット	¥8900(予価)

11月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
11月11日	◆ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2	カプコン	¥9500(予価)
	◆実況ワールドサッカー PERFECT ELEVEN	コナミ	¥9980
	◆モータルコンバット2 究極神拳	アクレイムジャパン	¥11800
	◆Battle Jockey	ヴァージンゲーム	¥9800
18日	◆ミリティア	ナムコ	¥8800
	◆どっすん／ 岩石バトル	アイマックス	¥8800
	◆モンスターメーカーキッズ 王様になりたい(マルチプレイヤー5対応)	ソフエル	¥9200
	◆海づり名人 すずき編	EAV	¥9800
	◆武田修宏のスーパーリーグサッカー	ジャレコ	¥9800
	◆中野浩一監修 競輪王	ココナッツジャパン	¥9980
	◆ツヨシしっかりしなさい 対戦ぱずるだま	コナミ	¥8500
	◆鋼 HAGANE	ハドソン	¥9500
	◆マグナブラバン～遍歴の勇者～	アスク講談社	¥9800
25日	◆ただいま勇者募集中おかわり	ヒューマン	¥9900
	◆元祖//パチスロ日本一	ココナッツジャパン	¥9980
	◆スーパー麻雀3 辛口	アイマックス	¥9800
	◆全国高校サッカー	四次元	¥9800
	◆極上パロディウス	コナミ	¥9800
	◆大爆笑人生劇場 ～大江戸日記～	タイトー	¥9000
	◆スキーパラダイス	パック・イン・ビデオ	¥9800
	◆ナイジェルマンセル・インディ(仮称)	アクレイムジャパン	¥10900
	◆のんたんといっしょ くるくるぱずる	ビクターエンタテインメント	¥7800
	◆テクモスーパーボウルII スペシャルエディション	テクモ	¥9980(予価)
中旬	◆ドリームバスケットDUCK&HOOP	ヒューマン	¥9600
	◆改造町人シュビビンマン零(ゼロ)	メサイヤ	価格未定
	◆ウルティマVII ザ・ブラックゲイト	ポニーキャニオン	¥9800
下旬	◆バトルサッカー2	バンプレスト	¥8800
	◆スーパー五目将棋(仮称)	日本物産	¥9500
	◆ストリートレーサー	UBIソフト	¥9200
	◆必勝パチンコ㊙攻略法	バップ	¥9800
	◆なるほど／ザ・ワールド	トミー	¥9500
予定	◆かまいたちの夜	チュンソフト	¥9800
	◆ゴン	バンダイ	¥8800(予価)
	◆パニック イン なかよし ワールド	バンダイ	¥6800(予価)
	◆アルバートオデッセイ外伝 ー翼の記憶ー	サンソフト	¥9980
	◆遊人 雀獣学園2	バリエ	価格未定
	◆GP-1RS	アトラス	¥9800
	◆将棋最強	魔法株式会社	¥14800
	◆雀遊記 悟空乱打	ヴァージンゲーム	¥8900
	◆バトルのぼらーず(仮称)	ケイエスエス	価格未定
	◆スーパーフィッシングビッグファイト	ナグザット	価格未定
	◆スーパー"燃えろ"プロ野球(仮称)	ジャレコ	価格未定
	◆ファイヤーファイティング(仮称)	ジャレコ	価格未定
	◆スーパーキャッスルズ	ビクターエンタテインメント	¥9800
	◆ジャムズ(仮称)	カロッツェリアジャパン	¥7800(予価)

12月以降

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
12月2日	◆アレサII アリエルの不思議な旅	やのまん	¥9800
	◆ブレス オブ ファイアII	カプコン	¥9980
	◆～制服伝説～ プリティーファイター	イマジニア	¥9980
	◆ザ・ラストバトル	テイチク	¥9800(予価)
9日	◆ゴジラ 大怪獣決戦	東宝	¥9980(予価)
	◆スーパー桃太郎電鉄III	ハドソン	¥9500
	◆キャプテン翼V ～覇者の称号カンピオーネ～	テクモ	¥9980(予価)
	◆ヴォルテックス	パック・イン・ビデオ	¥9800
	◆バトルクロス	イマジニア	¥9800
16日	◆ワギャンパラダイス	ナムコ	¥8800(予価)
	◆PGA TOUR '95	EAV	¥9800
	◆ロックマンX2	カプコン	¥9800
	◆がんばれゴエモン ～獅子重禄兵衛のからくり卍固め～	コナミ	¥9980
	◆スーパーレッスルエンジェルス	イマジニア	¥9980
17日	◆ドラえもん のび太と時の宝玉	エポック社	¥9500(予価)
22日	◆スーパーファイヤープロレスリングスペシャル	ヒューマン	¥11500
	◆サンスポフィッシング 渓流王	イマジニア	¥9980
上旬	◆ザ・グレイトバトルIV	バンプレスト	¥9600
	◆ミッキーの東京ディズニーランド大冒険	トミー	¥9800(予価)
中旬	◆紺碧の艦隊	エンジェル	¥10800(予価)
下旬	◆実戦／ 麻雀指南	アスク講談社	価格未定
	◆GO／ GO／ アックマン(仮称)	バンプレスト	¥9000
	◆ポコニャン／ へんぽこりんアドベンチャー	東宝	¥8800
	◆ザ・心理ゲーム2(仮称)	ヴィジット	¥8800(予価)
	◆SUGOROQUEST++ ーDICENICSー	テクノスジャパン	¥9900
	◆デンズ・トラフィック・パニック	DEN'Z	価格未定
	◆クラッシックロードII	ビクターエンタテインメント	¥11800
	◆ワンダープロジェクトJ	エニックス	価格未定
	◆横山光輝 三国志盤戯『スゴロク英雄記』	エンジェル	¥9800(予価)
	◆パワー オブ ザ ハイアード	メサイヤ	¥9800
	◆スーパーテトリス3	BPS	¥8500
	◆ブルータル(仮称)	ケムコ	価格未定
	◆ストーンプロテクターズ	ケムコ	価格未定
	◆龍虎の拳2	ザウルス	¥10900
	◆必勝パチスロファン	パウ	価格未定
	◆麻雀倶楽部	ヘクト	価格未定
	◆ルパン三世 伝説の秘宝を追え／	エポック社	¥9800(予価)
	◆銀玉親方の実戦パチンコ必勝法	サミー	価格未定
	◆ディアル オーブII	アイマックス	価格未定
	◆スーパードリフトアウト(仮称)	ビスコ	価格未定
	◆蒼き伝説シュート／	ケイエスエス	¥9800(予価)
	◆大貝獣物語	ハドソン	価格未定
	◆高校サッカー 全国制覇の夢	サンソフト	価格未定
	◆本格将棋 風雲児龍王	ヴァージンゲーム	¥9800
	◆JWP女子プロレス ピュア・レッスル・クイーンズ	ジャレコ	価格未定
	◆花岡貴子推奨 ウルトラ馬券	カルチャーブレーン	価格未定
	◆元祖//パチンコ王(パチンココントローラー対応)	ココナッツジャパン	¥9980

新作・再販ソフト発売スケジュール表

	◆花札王	ココナッツジャパン	¥8980
	◆ウィザードリィVI ～禁断の魔筆～	アスキー	価格未定
	◆ライオン・キング	ヴァージンゲーム	¥9980
	◆エストポリス伝記II	タイトー	¥9980
	◆スーパーパチスロ麻雀2(仮称)	日本物産	価格未定
	◆スーパー詰将棋1000	ボトムアップ	¥9800
	◆SD飛龍の拳　完全版	カルチャーブレーン	価格未定
	◆カジノパラダイス(仮称)	カロッツェリアジャパン	価格未定
	◆牌砦	タカラ	¥8800
	◆スーパーチャイニーズワールド3	カルチャーブレーン	価格未定
	◆アルバートオデッセイ2 ー邪神の胎動ー	サンソフト	¥9980
	◆キテレツ大百科 超時空すごろく	ビデオシステム	8900(予価)
	◆ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	アスミック	¥9600
	◆美少女戦士セーラームーンS ～場外乱闘!?主役争奪戦～	エンジェル	¥9980(予価)
今冬予定	◆負けるな／魔剣道2 決めろ／妖怪総理大臣	データムポリスター	¥9500
	◆永遠フィレーナ	徳間書店インターメディア	¥9800(予価)
	◆リトルマスター	徳間書店インターメディア	価格未定
	◆ラブクエスト	徳間書店インターメディア	価格未定
94年予定	◆タクティクス オウガ	クエスト	価格未定
	◆真・聖刻(ラ・ワース)	ユタカ	価格未定
	◆デモリションマン	ヴァージンゲーム	¥9800
	◆白いリングへ(仮称)	ポニーキャニオン	価格未定
	◆マキシマム・カーネイジ(仮称)	アクレイムジャパン	価格未定
	◆モンスタートラック	アクレイムジャパン	価格未定
	◆イッチー&スクラッチー グリグリ大追跡	アクレイムジャパン	価格未定
	◆スペースフロンティア	光栄	価格未定
95年1月3日	◆バックインタイム	ナムコ	¥8800(予価)
	◆高橋名人の大冒険島III	ハドソン	価格未定
予定	◆パチンコ物語II	ケイエスエス	価格未定
	◆全日本プロレス ～3・XX武道館～(仮称)	メサイヤ	価格未定
	◆T.G.3000	ケムコ	価格未定
	◆アイアンコマンドー 鋼鉄の戦士	ポッポ	¥9800
	◆囲碁最強	魔法株式会社	価格未定
	◆羽生名人のおもしろ将棋	トミー	¥12000(予価)
	◆機動武闘伝 Gガンダム(仮称)	バンダイ	¥9800(予価)
	◆キャプテンコマンドー	カプコン	¥9800(予価)
	◆タイムコップ	ビクターエンタテインメント	¥9800
95年1～2月	◆パチンコファン2(仮称)	バウ	価格未定
95年2月	◆放課後 in Beppin女学院	イマジニア	価格未定
	◆ターフメモリー	ベック	¥11600
95年3月	◆ガメラ ～ギャオス撃滅作戦	サミー	価格未定
	◆Pマン(仮称)	ケムコ	価格未定
95年春予定	◆グランヒストリア 幻央世界記	バンプレスト	価格未定
	◆プリンセス・ミネルバ	ビック東海	価格未定
	◆神楽伝記(仮称)	ナツメ	価格未定
	◆覇王体系リューナイト	バンダイ	価格未定

発売日未定

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
	◆ライズ オブ ザ ロボッツ	T&Eソフト	¥10900
	◆タイガーマスク・ザ・スター	コナミ	¥9800
	◆ブラッドシェッド	キングレコード	価格未定
	◆STARGATE(仮称)	アクレイムジャパン	価格未定
	◆スーパーウルトラサッカー	カルチャーブレーン	価格未定
	◆アストラルバウト3(仮称)	キングレコード	価格未定
	◆NBA ショータイム	EAV	¥9800
	◆FULL POWER	ココナッツジャパン	価格未定
	◆アンドレッティーインディーカーチャレンジ	BPS	価格未定
	◆首都高バトル2	BPS	価格未定
	◆Beast＆Blade	BPS	価格未定
	◆超魔法大陸WOZZ	BPS	価格未定
	◆義経伝説	アスキー	¥9800(予価)
	◆エスパークス 異時空からの来訪者	トミー	¥9500(予価)
	◆すーぱーなぞぷよ ルルーのルー(仮称)	バンプレスト	価格未定
	◆第4次スーパーロボット大戦	バンプレスト	価格未定
	◆超高機動人造人間ALHAZA(アルハザ)	アルトロン	価格未定
	◆ジェリーボーイ2 ちょっとあぶない遊園地	EPIC・ソニー	価格未定
	◆花の慶次 ～雲のかなたに～	株式会社四次元	価格未定
	◆ローマ興亡史	マイクロネット	価格未定
	◆おざなりダンジョン	セタ	価格未定
	◆タイムトラックス	アルトロン	¥9500
	◆パワースライド(仮称)	ココナッツジャパン	価格未定
	◆迷探偵ポギーキャット	タイトー	価格未定
	◆トールキンの「指輪物語・第一巻」	ロジーク(ジー・アミューズメンツ)	価格未定
	◆マイト・アンド・マジック外伝「招かれざる神」	ロジーク(ジー・アミューズメンツ)	価格未定
	◆ドラゴンクエストVI 幻の大地	エニックス	価格未定
	◆熱血大陸バーニングヒーローズ	エニックス	価格未定

	◆お茶の間伝説	アイ・ジー・エス	¥8900(予価)
	◆ころんらんど	アローマ	¥9900
	◆テレビアニメ スラムダンク2	バンダイ	価格未定
	◆ウィー アー バック	アルトロン	価格未定
	◆ラストショット	サミー	¥9500
	◆ビッグ一撃／ パチスロ大攻略	アスク講談社	価格未定
	◆ランセイバー	ホリ電機	¥8500(予価)
	◆マサカリ伝説・スーパーRPG編	トンキンハウス	価格未定
	◆岡本綾子のマッチプレイゴルフ	ツクダオリジナル	¥9700
	◆バイクレース(仮称)	テクノスジャパン	価格未定
	◆スパイダーマン	エポック社	価格未定
	◆つり太郎の磯釣り	パック・イン・ビデオ	価格未定
	◆スーパー川のぬし釣り2	パック・イン・ビデオ	価格未定
	◆ヤマトタケル	東宝	価格未定
	◆魔天物語	タカラ	価格未定
	◆X-MEN	カプコン	価格未定
	◆シャック・フー(仮称)	EAV	¥9800
	◆エナジーブレイカー	タイトー	価格未定
	◆ECO AID	インテック	価格未定
	◆おとぼけ忍者コロシアム	インテック	価格未定
	◆レナスII ー封印の使徒ー	アスミック	価格未定
	◆美少女戦士セーラームーン Another Story	エンジェル	価格未定
	◆ルインアーム	バンダイ	価格未定
	◆機動戦士 ガンダム(仮称)	バンダイ	¥9800(予価)
	◆ヤムヤム	バンダイ	価格未定
	◆超高速 本格囲碁	セタ	価格未定
	◆リジョイス(仮称)	やのまん	価格未定
	◆バトルタイクーン(仮称)	ライトスタッフ	価格未定
	◆祇園花	日本物産	価格未定
	◆走れへべれけ	サンソフト	価格未定
	◆バブルボブル	タイトー	価格未定

FC　ファミコン

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
12月予定	◆囲碁指南'95	ヘクト	¥6800
発売日未定	◆Jリーグ サポーターズBOX	EAV	¥7980
	◆インディ・ジョーンズ	ココナッツジャパン	¥7300
	◆アルマジロII	アイ・ジー・エス	¥5900
	◆少年魔術師インディ	アイ・ジー・エス	¥7900
	◆早指し二段森田将棋2	セタ	価格未定
	◆オーバーロード	アルトロン	価格未定
	◆マサカリ伝説・金太郎アクション編	トンキンハウス	価格未定

PC　PCエンジン

10月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
10月21日	◆スタートリングオデッセイII 魔竜戦争	レイ・フォース	¥9600
	◆バステッド	NECアベニュー	¥7800
28日	◆ブラッド ギア	ハドソン	¥6800
	◆卒業写真/美姫	ココナッツジャパン	¥8980

11月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
11月11日	◆ハイパーウォーズ	ハドソン	価格未定
18日	◆電脳天使	徳間書店インターメディア	¥7800(予価)
25日	◆ゲッツェンディーナー	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	◆美少女戦士セーラームーンCollection	バンプレスト	¥8800
	◆クイズアベニューIII	NECアベニュー	¥6800
	◆とらべらーず／～伝説をぶっとばせ	ビクターエンタテインメント	¥8800
中旬	◆コズミックファンタジー4～銀河少年伝説～ ー激闘編ー 光の宇宙の中で…	日本テレネット	¥7600

12月以降

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
12月23日	◆卒業II Neo generation(アーケードカード両対応)	リバーヒルソフト	¥8800
予定	◆アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説～	ライトスタッフ	価格未定
	◆21エモン めざせホテル王//(Huカード)	NECホームエレクトロニクス	¥6800
	◆ファイプロ女子憧夢超女大戦 全女VS JWP(アーケードカード専用)	ヒューマン	¥8400

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
	◆マージャンソード～プリンセスクエスト外伝～	ナグザット	価格未定
	◆愛・超兄貴	メサイヤ	価格未定
	◆プリンセスメーカー1	NECホームエレクトロニクス	¥8800
	◆雀神伝説(アーケードカード専用)	NECホームエレクトロニクス	¥6900
	◆ロードス島戦記II	ハドソン	価格未定
年内予定	◆LUNATIC DAWN	アートディンク	価格未定
	◆餓狼伝説SPECIAL(アーケードカード専用)	ハドソン	¥6900
95年1月	◆メタルエンジェル2	パック・イン・ビデオ	¥8900(予価)
	◆聖夜物語	ハドソン	価格未定
	◆ソリッドフォース	NECホームエレクトロニクス	価格未定
95年春予定	◆銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	価格未定

発売日未定

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
	◆スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4800
	◆姐(あねさん)	NECアベニュー	価格未定
	◆レニーブラスター	NECアベニュー	価格未定
	◆魔導物語I(仮称)	NECアベニュー	価格未定
	◆魔導物語II(仮称)	NECアベニュー	価格未定
	◆魔導物語III(仮称)	NECアベニュー	価格未定
	◆ミサイルファイター	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	◆レッスンエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	◆サッカー(仮称)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	◆Linda³	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	◆ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説	バンダイ	¥8800(予価)
	◆風の伝説ザナドゥII(仮称)	日本ファルコム	価格未定
	◆空想科学世界ガリバー	ハドソン	価格未定
	◆THE TV SHOW	ライトスタッフ	価格未定
	◆もってけたまご	ナグザット	¥6400
	◆アンジェラス2 ～ホーリー・ナイト～	アスミック	価格未定
	◆聖球レジェンドボーラー	パック・イン・ビデオ	価格未定
	◆天外魔境III(アーケードカード専用)	ハドソン	価格未定
	◆モンスターメーカー ～神々の方舟～	NECアベニュー	価格未定

MD メガドライブ

10月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
10月5日	◆ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	セガ	¥8800
18日	◆ソニック&ナックルズ	セガ	¥7800
	◆ロックマン メガワールド	カプコン	¥8800(予価)
上旬	◆スターブレード(CD-ROM)	ナムコ	¥7800

11月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
11月25日	◆リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン(銃付き)(CD-ROM)	コナミ	¥9800
	◆リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン(銃なし)(CD-ROM)	コナミ	¥7800
	◆テクモスーパーボウルII スペシャルエディション	テクモ	¥9980(予価)
	◆ナイジェルマンセル・インディ(仮称)	アクレイムジャパン	¥7800
予定	◆豪血寺一族	アトラス	価格未定
	◆サムライスピリッツ	セガ	価格未定
	◆ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	セガ	価格未定
	◆大封神伝(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	価格未定
	◆SOULSTAR～永遠の追撃者たち～(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	¥8000
	◆アフターハルマゲドン外伝 エクリプス(CD-ROM)	セガ	価格未定

12月以降

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
12月予定	◆ストーリー・オブ・トア ～光を継ぐ者～	セガ	価格未定
	◆LUNAR−ETERNAL BLUE−(CD-ROM)	ゲームアーツ	¥9800
	◆サムライスピリッツ(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	価格未定
	◆餓狼伝説SPECIAL(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	価格未定
	◆TOMCAT ALLEY(CD-ROM)	セガ	価格未定
94年予定	◆デモリションマン	ヴァージンゲーム	¥8900
	◆サージングオーラ	セガ	価格未定
	◆Ristar The Shooting Star(仮称)	セガ	価格未定
	◆ぷよぷよ通	コンパイル	価格未定
	◆モンスタートラック	アクレイムジャパン	¥7800
	◆マキシマム・カーネイジ(仮称)	アクレイムジャパン	価格未定
	◆バーチャルバート	アクレイムジャパン	価格未定
	◆NBA JAM(CD-ROM)	アクレイムジャパン	¥6800
	◆ダブルスイッチ(CD-ROM)	セガ	価格未定
	◆プライズファイター(CD-ROM)	セガ	価格未定
95年春予定	◆魔導物語I	コンパイル	価格未定

発売日未定

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
	◆エイリアン3	ビック東海	価格未定
	◆沈黙の艦隊	セガ	価格未定
	◆エイリアンソルジャー	セガ	価格未定
	◆マルチプレー・ベースボール(仮称)	セガ	価格未定
	◆STARGATE(仮称)	アクレイムジャパン	価格未定
	◆ミーナinワンダーランド	マイクロネット	価格未定
	◆ズールのゆめぼうけん	インフォコム	¥8800
	◆ジョーモンタナフットボール(CD-ROM)	セガ	価格未定
	◆夢幻の如く(CD-ROM)	セガ	価格未定
	◆シャドウラン(CD-ROM)	セガ	価格未定
	◆イース マスク オブ ザ サン(CD-ROM)	セガ	価格未定
	◆スーパー大戦略3(仮称)(CD-ROM)	セガ	価格未定
	◆スーパーブランディッシュ(CD-ROM)	セガ	価格未定
	◆MERRYGOROUND THE 4TH UNIT(CD-ROM)	データウエスト	価格未定
	◆パワードリフト(CD-ROM)	電波新聞社	価格未定
	◆インディー・ジョーンズ～アトランティスの運命(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	¥8800(予価)

GB ゲームボーイ

10月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
10月7日	◆本命ボーイ	日本物産	¥6700
19日	◆詰将棋 神吉五段	魔法株式会社	¥4900
	◆詰碁 シリーズ1 藤沢秀行名誉棋聖	魔法株式会社	¥4900
21日	◆GB原人2(SGB対応)	ハドソン	¥3980
	◆ザ・心理ゲーム2(仮称)	ヴィジット	¥4500(予価)
下旬	◆ニチブツマージャン 吉本劇場	日本物産	¥4800
	◆TVチャンピオン(SGB対応)	ユタカ	¥3980※
	◆チェスマスター	アルトロン	¥4500※

11月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
11月11日	◆モータルコンバット2 究極神拳	アクレイムジャパン	¥4200
18日	◆携帯競馬エイトスペシャル	イマジニア	¥6900
25日	◆パチ夫くん2	ココナッツジャパン	¥4500
	◆本将棋	イマジニア	¥4980
	◆タイニー・トゥーンアドベンチャーズ3～ドキドキスポーツフェスティバル～	コナミ	¥3800
予定	◆灘麻太郎のパワフル麻雀～次の1手100題～	四次元	¥4800
	◆連珠BOY	ナグザット	¥4500(予価)

12月以降

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
12月9日	◆パックパニック	ナムコ	¥3500(予価)
12月予定	◆桃太郎電劇2(SGB対応)	ハドソン	価格未定
中旬	◆将棋最強	魔法株式会社	価格未定
予定	◆幽☆遊☆白書 第4弾 魔界統一編	トミー	¥3980※
	◆蒼き伝説シュート!	バンプレスト	¥3980※
	◆スーパーチャイニーズランド3	カルチャーブレーン	価格未定
	◆ウルトラマンボール	バンダイ	¥3800
	◆SD飛龍の拳外伝	カルチャーブレーン	価格未定
年内予定	◆モンスタートラック	アクレイムジャパン	¥3900
	◆NBA JAM	アクレイムジャパン	¥4200
	◆イッチー&スクラッチー はちゃめちゃゴルフ大会	アクレイムジャパン	価格未定
95年1月	◆バトルクラッシャー	バンプレスト	¥3980※

発売日未定

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
	◆Jリーグ サポーターズBOX	EAV	¥5980
	◆Jリーグ ウィニングゴール2	EAV	¥5980
	◆インディ・ジョーンズ	ココナッツジャパン	¥4300※
	◆フィジェッツ	ココナッツジャパン	¥4300※
	◆STARGATE(仮称)	アクレイムジャパン	価格未定
	◆アルマジロ外伝	アイ・ジー・エス	¥3900※

新作・再販ソフト発売スケジュール表

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
	◆クリスティーワールド	アクレイムジャパン	価格未定
	◆マサカリ伝説・金太郎RPG編	トンキンハウス	価格未定
	◆バックインタイム	ナムコ	¥3800※
	◆ズール	インフォコム	¥3900※
	◆メトロパニック(仮称)	日本物産	¥3900※
	◆鉄道王II	デービーソフト	¥3900※
	◆ドラゴンボールZ(仮称)	バンダイ	価格未定
	◆パチスロ必勝ガイドGB	マジファクト	¥4500
	◆ネオ・シェラザード伝説	カルチャーブレーン	価格未定

GG ゲームギア

10月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
10月予定	◆モルドリアン ～光と闇の姉妹(シスター)～	セガ	¥4800

11月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
11月予定	◆魔導物語III ～究極女王様～	セガ	¥5500(予価)
	◆ソニック&テイルス2	セガ	¥3800(予価)
	◆イチダントアールGG	セガ	¥3800(予価)

12月以降

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
12月予定	◆マジックナイト レイアース(仮称)	セガ	価格未定
	◆ぷよぷよ通	コンパイル	価格未定
	◆シルヴァンテイル	セガ	¥4800(予価)
	◆餓狼伝説スペシャル	タカラ	価格未定
	◆サムライスピリッツ	タカラ	価格未定
年内予定	◆イッチー&スクラッチー グリグリ大追跡	アクレイムジャパン	価格未定
	◆モンスタートラック	アクレイムジャパン	価格未定

発売日未定

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
	◆ガンスターヒーローズ	セガ	¥3800(予価)
	◆フレッド・カプルスズ ゴルフ(仮称)	セガ	¥3800(予価)
	◆ぎゃんぶるパニック(仮称)	セガ	¥3800(予価)
	◆STARGATE(仮称)	アクレイムジャパン	価格未定
	◆テレビアニメ スラムダンク	バンダイ	価格未定

NEO・GEO ネオ・ジオ

9月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
9月29日	◆THE KING OF FIGHTERS '94	SNK	¥29800
	◆トップハンター(CD-ROM)	SNK	価格未定
	◆ソニックウィングス2(CD-ROM)	ビデオシステム	価格未定

10月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
10月15日	◆ニンジャコンバット(CD-ROM)	ADK	¥4800
	◆ニンジャコマンドー(CD-ROM)	ANK	¥4800
	◆マジシャンロード(CD-ROM)	ADK	¥4800
	◆ラリーチェイス(CD-ROM)	ADK	¥4800
	◆クロススウォード(CD-ROM)	ADK	¥4800
	◆ラギ(CD-ROM)	ADK	¥4800
予定	◆ロボアーミー(CD-ROM)	SNK	価格未定

11月

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
11月11日	◆ワールドヒーローズ2 JET(CD-ROM)	ADK	¥7800
予定	◆ベースボールスターズプロフェッショナル(CD-ROM)	SNK	価格未定

12月以降

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
12月15日	◆真サムライスピリッツ(CD-ROM)	SNK	価格未定
下旬	◆ゴーストパイロット(CD-ROM)	SNK	価格未定
1月13日	◆痛快ガンガン行進曲(CD-ROM)	ADK	価格未定
下旬	◆ミューテイション・ネイション(CD-ROM)	SNK	価格未定

発売日未定

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
	◆戦国伝承(CD-ROM)	SNK	価格未定
	◆戦国伝承2(CD-ROM)	SNK	価格未定
	◆サッカーブロール(CD-ROM)	SNK	価格未定
	◆キング・オブ・ザ・モンスターズ(CD-ROM)	SNK	価格未定
	◆ライディングヒーロー(CD-ROM)	SNK	価格未定
	◆THE KING OF FIGHTERS '94(CD-ROM)	SNK	価格未定
	◆真サムライスピリッツ	SNK	価格未定
	◆アクションRPG(仮称)(CD-ROM)	ADK	価格未定
	◆ボンバーマン ぱにっくボンバー	エイティング	価格未定
	◆ダブルドラゴン	テクノスジャパン	価格未定
	◆超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	価格未定

再販予定ソフト

DATE	TITLE	BRAND	PRICE
9月22日	◆SFC/伊藤果六段の将棋道場	アスク講談社	¥9600
	◆SFC/ナイス DE ショット	アスク講談社	¥9800
	◆PCSCD/上海III ドラゴンズアイ	アスク講談社	¥7500
30日	◆SFC/SUPER TETRIS 2+BOMBLISS	BPS	¥9600
10月予定	◆SFC/土屋圭市 首都高バトル94	BPS	¥9800
7日	◆SFC/ラスベガスドリーム	イマジニア	¥9800
21日	◆PCSCD/スタートリング・オデッセイ	レイ・フォース	¥8200
11月予定	◆PCSCD/初恋物語	徳間インターメディア	¥7800

※印のある価格は税込み、特に表記のないものはすべて税抜き価格です。

「PCエンジン」の囲み内で、特にメディアを表記していないものは、すべてスーパーCD-ROM対応ソフトです。アーケードカード、Huカード、CD-ROMなどに対応しているソフトはその都度対応するメディアを表記してあります。

スーパーゲームボーイの13色表示に対応したゲームボーイソフトには、SGB対応と表記してあります。

スケジュール表中、SFC／FC／PC／MD／MCD／GB／GG／NEO・GEO／NEO・GEO CD／3DOはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、メガCD、ゲームボーイ、ゲームギア、ネオ・ジオ、ネオ・ジオCD、3DOを表しています。

9月号当選者発表

1：ストIIムービーポスター
秋田県・本川隆史　山形県・菅原隆行
福井県・山下良太　神奈川県・飯山　博
埼玉県・福岡秀治　神奈川県・土谷博一
石川県・水野宏治　愛知県・上田芙美
福岡県・佐藤竜平　宮城県・若生　幸
2：ヴァンパイアTシャツ
東京都・長沢　禎　愛知県・藤原　恭
宮城県・伊東和美　宮城県・熊谷洋治
大阪府・中岡　崇
3：MANGA BOYS Tシャツ&テレカ
東京都・山口昌恭　神奈川県・伊東健二
北海道・図司康裕　新潟県・渡辺清史
兵庫県・永田　桂　新潟県・桜井知昭
岡山県・小林　久　青森県・東田正夫
岡山県・福井正桂　神奈川県・土田博行
岡山県・児玉隆夫　岡山県・小野田隆男
三重県・多田勇貴　東京都・近　俊宏
愛知県・関　順一　北海道・松場耕太郎
静岡県・高橋秀明　東京都・小林弘典
愛知県・松井健郎　神奈川県・重松大輔
5：首都高バトル'94テレカ
長野県・滝沢長武　神奈川県・白鳥広幸
東京都・川村　稔　千葉県・山口貴史
徳島県・西浜　晃
6：クレイジーチェイステレカ
東京都・加藤裕一　東京都・面手　潤
長野県・秋山透史　長崎県・湯浅信吾
埼玉県・古山圭二
7：キング・バスフィッシングテレカ
埼玉県・谷川栄司　大阪府・竹山浩一
埼玉県・久後　恵　神奈川県・清田好宏
徳島県・徳富公徳
8：ライズ・オブザ・ロボッツビデオ
滋賀県・仁木豪志　埼玉県・田島　徹
福岡県・安森順一　岩手県・曽利真太郎
東京都・村松竜太　北海道・高橋奈津子
大阪府・井上悦誠　愛媛県・好永和正
北海道・歌田耕治　愛媛県・渡辺達也
9：SFCプライムゴール2
長野県・安井洋紀　秋田県・渡辺健悟
東京都・吉田賢司
10：SFCスラップスティック
滋賀県・太田一普　福岡県・田畑ひでや
岡山県・多田義仁
11：SFCドラッキーのAりーぐさっかー
徳島県・岩本義典　広島県・黒羽正紀
新潟県・宮崎伸介
12：サンサーラ　ポスター
東京都・上松　修　秋田県・長崎　昇
東京都・館野義美　京都府・平松朋明
栃木県・寺崎恵美　福井県・日高健二
秋田県・松井宏一　大阪府・高橋太一
埼玉県・土居　彩　千葉県・今岡健太郎

THIS IS FOR U HAVE IT NOW!

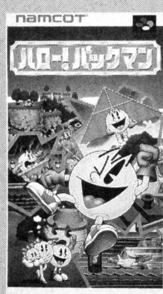
読者プレゼント

ついにやってきた、秋だ！　秋だ！
君は食欲？　芸術？　スポーツ？
やっぱりゲームの秋なのかなぁ？

応募の〆切り　11/1(Tue)

アンケートハガキに欲しいプレゼントのナンバーを明記の上、50円切手を貼ってお送り下さい。発表は1月号で行います。

1:SFCハロー！パックマン



←パックマンがかえってきた！彼の雄姿をSFCで！

提供:ナムコ

3名

2:PCCD誕生~デビュー~



提供:NECアベニュー　**3名**

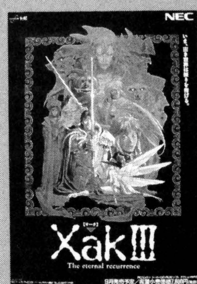
3:横山智佐サイン色紙



←人気声優の横山智佐さんのサイン色紙をプレゼント！

1名

4:サークIII ポスター



→ゲームに負けず劣らず超美麗なポスターを10名様に。

10名

提供:NECホームエレクトロニクス

5:フェーダ 腕時計



2名

6:フェーダ ミサンガ



→←左腕に時計を、右腕にミサンガを。右腕に誓って打倒帝国を！でもゲームは一日一時間。時計で確認を忘れるな。

10名　提供:やのまん

7:スタートリングオデッセイII プロモーションビデオ



提供:レイ・フォース　**3名**

8:スタートリングオデッセイII ポストカードセット



←↑レイ・フォースさんから発売されるスタートリングオデッセイIIのプロモーションビデオとポストカードセットを読者に

5名

9:ストII国技館Tシャツ



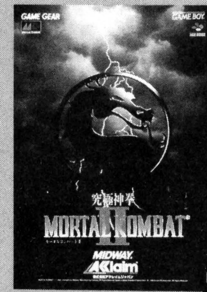
提供:カプコン　**3名**

10:負けるな！魔剣道2 ペーパーホルダー



提供:データムポリスター　**3名**

11:モータルコンバットII下敷き



←とっても便利な下敷き。SFCもMDも、OK！

提供:アクレイムジャパン

40名

12:ボンバーマン人形



提供:ハドソン　**4名**

注：略号のSFC・PC・MD・GBは、それぞれスーパーファミコン・ファミコン・PCエンジン・メガドライブ・ゲームボーイを表します。

アンケート

右のハガキに答を書き込んで下さい。



11

① 必本スーパー!11月号で面白かった記事に○、逆につまらなかった記事に×をつけてください。

1	表紙	11	ブロードウェイSFC
2	真・女神転生特集	12	〃 PC
3	ヘラクレスの栄光Ⅳ	13	〃 MD
4	マザー2	14	〃 GB
5	ゲームミュージックアワー	15	3DOニューフェイス
6	闇のネオジオ飯店	16	レーザアクティブ
7	デザエモン	17	クインティ
8	中古ソフト情報局	18	ニューマシン
9	ぎゃんぶるゲーム王	19	ニューソフトストリート
10	スケジュール表		

② 必本スーパー!以外でよく読む雑誌二つを選んでください。

1	GAME ON!	11	Vジャンプ
2	週刊ファミコン通信	12	電撃王
3	ファミリーコンピュータマガジン	13	コンプティーク
4	Theスーパーファミコン	14	ログイン
5	電撃スーパーファミコン	15	ゲーメスト
6	㊙スーパーファミコン	16	月刊ファミコン通信
7	電撃PCエンジン	17	覇王
8	PCエンジンFAN	18	3DOマガジン
9	BEEP!メガドライブ	19	その他
10	メガドライブFAN		

③ あなたがこれから欲しいソフトを、機種別に1位から3位まで教えてください。

▼プレゼント応募のしめきりは11月1日(当日消印有効)です。

▼プレゼントページは本誌の103ページにあります。

✂キリトリ✂

郵便はがき

50円 切手を貼って送ってネ!

102

東京都千代田区
麹町5-5-5
㈱宝島社
必本スーパー!編集部
読者プレゼント係

ご住所	〒 TEL ( )		
お名前		歳 男・女	この本を買った日
学年・職業		希望するプレゼントナンバー	

① よかった記事○ つまらなかった記事×

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19

② 必本以外でよく読む雑誌

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 ( )

必本スーパー！11月号アンケート

③ これから欲しいソフト

ハード	1位	2位	3位
SFC			
PC			
MD&GG			
NEO·GEO			
FC&GB			
他			

④ 何を買いますか？

1　2　3　4　5

⑤ どう買うか？

1　2　3　4
5（　　　　　　　　）

⑥ いちばん気に入っているソフト

⑦ 攻略してほしいソフト

⑧ 現在家でプレイしているゲーム

⑨ 11月発売でもっとも欲しいソフト

⑩ お便り等どうぞ！

✂キリトリ✂

④ あなたは、次世代ゲーム機のうちで次のどれを買いますか？
①セガサターン　②プレイステーション　③PC-FX
④任天堂の64ビット機まで待つ　⑤買わない

⑤ あなたは、欲しい新作ソフトがあった場合はどうしていますか？
①発売前に予約する　②発売とほとんど同時に買う　③しばらく様子を見て買う　④チェックしておき、中古ショップで買う
⑤その他（　　　　　　　　）

⑥ これまでやったゲームソフトで、あなたがもっとも気に入っているものを教えて下さい。

⑦ 今もっているソフトで、攻略記事があったらいいなと思うものがあれば教えてください。

⑧ あなたが、現在プレイしているゲームはですか？

⑨ 11月発売のソフトでもっとも欲しいソフトはどれですか？
（スケジュール表は本誌99ページ）

⑩ 編集部へのご意見、ご要望、お便りをどうぞ。

（注）略号のSFC、FC、PC、MD、GB、GGはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアを表します。

必本スーパー！12月号は11月2日発売です。

アンケートのご協力ありがとうございました。

バイヤーズ・ガイドの
決定版

TV GAME BROAD WAY

テレビゲーム
ブロードウェイ

10月発売全機種の新作ソフトを
徹底網羅! 厳重チェック!

☆印は次号にてレビューする予定のもの
◉は前号でチェックできなかったもの

発売中	カービィボウル	任天堂◉
	スーパーフォーメーションサッカー'94ワールドカップファイナルデータ	ヒューマン◉
	麻雀大会II	光栄◉
10／7	ノスフェラトゥ	セタ
	MR. NUTZ	ソフエル
	シヴィライゼイション　世界七大文明	アスミック
14	UFO仮面ヤキソバン～ケトラーの黒い陰謀～	デンズ
	豪血寺一族	アトラス
15	パチンコファン～勝利宣言～	パウ
19	はらぺこバッカ	魔法株式会社
21	デモンズ・ブレイゾン一魔界村紋章編一	カプコン
	ヘラクレスの栄光Ⅳ～神々からの贈り物～	データイースト
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ケムコ
	船木誠勝HYBRID WRESTLER闘技伝承	テクノスジャパン
	スーパーラグビー	トンキンハウス
	スーパーファミリーサーキット	ナムコ
	必殺パチンココレクション	サンソフト
28	真・女神転生if・・・	アトラス
	マルチプレーバレーボール	パック・イン・ビデオ
	DEAR BOYS	ユタカ
	爆投ドッチャーズ　バンプス島は大騒ぎ	BPS
	卒業番外編ねぇ麻雀しよ！	ケイエスエス
	ドラッキーのパズルツアー'94	イマジニアズーム
	テクモスーパーベースボール（仮）	テクモ
	スーパーカジノ2（仮）	ココナッツジャパン
	SANKYO Fever!フィーバー	日本テレネット
	本格派囲碁　碁聖	タイトー
	フェーダ〈エンブレム オブ ジャスティス〉	やのまん
	イルバニアンの城	日本クラリービジネス
下旬	少年忍者サスケ	サンソフト
10月予定	サウンドファンタジー	任天堂☆
	本格麻雀　徹萬II	ナグザット

土壇場の頑張りに注目

次世代ハードの発売が迫ってきたためか、近ごろのSFCソフトには、ある種の緊張感が感じられることがあります。

石埜三千穂

ノスフェラトゥ

セタ／10月7日発売／¥9800

■容量：16M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用



不死の吸血鬼にさらわれた娘を助けるべく、朽ち果てた城の中に単身乗り込む……ホラータッチの演出がきいた、印象的なアクションゲーム。マップ構造やアクションについては『プリンス・オブ・ペルシャ』の影響が強く、ポリゴンのアクションゲームにも通じる特有のヌルヌルした動きがとことん追及されている。しかも主人公は武器は持っておらず、生身での戦いになるため、格闘アクションのニュアンスまで感じとることができる。非常に長い開発期間を経た作品だけに、全体に完成度は高い。特に、緻密に描かれ、ぜいたくに演出されたオープニング・デモは必見。その迫力、リアルさ、美しさはSFCではまずお目にかかることのできないレベルだ。ゲームの難易度はかなり高め。

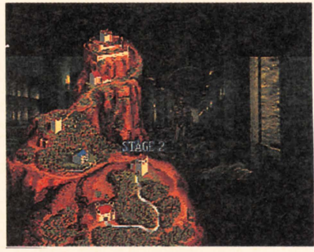
史上最強のホラー・アクションゲーム

このゲームの新作情報を初めて聞いたのは、SFC版『プリンス・オブ・ペルシャ』より先だったのではないでしょうか。調整や仕上げには時間がいくらあっても足りないとはいえ、立ち消えになっていくタイトルも多い中、よくぞこのレベルで完成させてきたものだと思います。先月の『MOTHER 2』もそうですが、無論、開発期間が長ければいいってもんじゃない。結果を見て「なるほど手間がかかっている」と納得できるからこそ、拍手を送るのです。

ゲームの内容をわかりやすく説明するなら、『～ペルシャ』と『ドラキュラ』を足して2で割った上に、『バーチャ・ファイター』のエッセンスをつけ加えたようなもの。そういうとなんだかもの凄いゲームのようですが、実際、結構凄いゲームです。少々判定のわかりにくさもありますが、全体に「バランスのよい難しさ」。久々に、攻略しがいのあるアクションゲームだと言えるでしょう。デモも壮絶なまでに凄いです。



↑マップ上には、ドキッとさせるような罠が



↑ホラー映画そのまんま。圧巻のオープニング



↑格闘もののアクションゲームとして考察することもできる。攻撃ボタンひとつのシンプルな操作系だが、✚ボタンとの組み合わせ、敵との間合いなどによって驚くほど多彩な技を出せる

キッドクラウンのクレイジーチェイス

ケムコ／10月21日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

画面の左上から右下へ、斜めに貫いた道（下り坂を表現）をひたすら駆け下りていく、ちょっとマッドな味のあるアクションゲーム。もちろん、路上にはさまざまな障害物が用意されているのだが、引っかかるたびに、マイキャラが違ったリアクションを見せてくれるのが楽しい。ゴールにある点火済みの爆弾を彼方に蹴っ飛ばすのが目的で、ルート上を走る導火線が、そのまま制限時間を表す演出だ。

新鮮さ、スピード感、ユーモア……傑作です

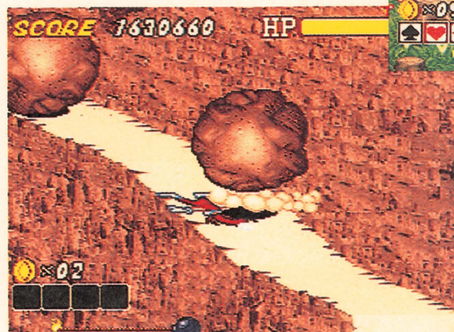
アクションゲームらしい楽しいアイデアをベースに、きっちりと練り込まれた傑作です。両面デザインやキャラクターがことさらにアメリカっぽく作られている点が好みを分けそうですが、「あるはずのない、ゲームバランスのよいアメリカ産ゲーム」というイメージがあって、なんだか笑えます。初めて遊ぶと斜め進行方向への適応と、道幅の距離感になやまされますが、大丈夫、すぐになれます。とにかく、テンポがいい。最初のうちは制限時間が厳しく感じられるため、少しでも先へ進もうという動機で、つい繰り返し挑戦してしまうのです。ミス時のデモが鬱陶しいという意見もありそうですが、これも大丈夫。＋ボタンガシャガシャで回復を早めることができる。と、フォローは万全。

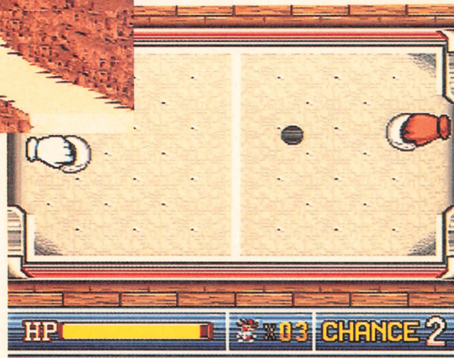
また、演出に関しては『ハローノパックマン』と共通する味があり、その点で「演出型アクション」という、近い将来ひとつの主流になるであろうゲーム像を想起させました。「ファンタジーとか格闘とかじゃなくて、ゲームが好きなんだ」という人に超オススメ。



←坂道を駆け下りていく、ただそれだけでゲームになってしまうという凄さ







↑アイテムはシマシマの風船の中に。ただし、中にはトラップの風船も混ざっているので注意
←ミスした時には、いちいちユーモラスな演出が。システム的には、ライフ制を採っている
↓趣向を凝らしたボーナスゲーム。それぞれ、単独でも遊んでみたくなるだけの内容がある

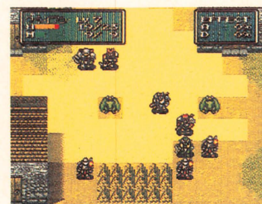
フェーダ エンブレム オブ ジャスティス

やのまん／10月28日発売／¥9990
■容量：20M■ジャンル：シミュレーションRPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

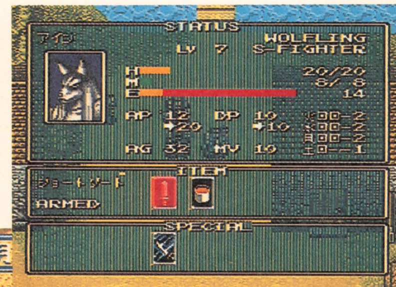
SLG風の戦闘によって進められる、壮大なシナリオを持つRPG。『ファイアーエンブレム』タイプであり、『シャイニング・フォース』の血を直接受け継いでいる。ファンタジーの類型に堕さない骨太の設定、シナリオとともに、大きなサイズでアニメ表示されるダイナミックな戦闘シーンも売りになっている。シナリオは1本道に見えて、その実、ちゃんと分岐する。マルチエンディング。

じっくりと長時間かけてやり込みたいゲーム

ＲＰＧ＋ＳＬＧのスタイルは、ひとつの人気の主流となりつつも、そうそう多くのタイトルは登場してきません。それだけ開発に手間と時間がかかるということなのでしょう。この作品も、ベースこそ『シャイニング・フォース』から大きく前進していませんが、演出、シナリオまわりのこだわりとていねいな工夫で、大作にふさわしい完成度を見せてくれます。なによりわかりやすいし、サクサク進むので、正直やや単調に思える戦闘も、飽きずに続けることができます。ただ、規模が大きいだけに、まとめきれずに残ってしまった課題が目立ってしまうのも確か。まず、ＣＧの限界と原点との狭間でバランスを取り切れていないビジュアル。それから、説明的過ぎる部分と説明不足な部分が極端に別れてしまったシナリオ。こうした要素が合わさって、全体にもうひとつ洗練不足な印象を残してしまうのです。しかし、意欲的な部分がちゃんと面白さにつながっているので、十分に刺激的、かつ楽しめるゲームではあります。全編遊び終えてから評価したいですね。



←戦闘はSLGというより、キャラの能力で順序の決まるタクティカル方式







↑ウルフリンクの戦士、4つ足・2本腕のセントール族等、本格派好みのキャラが並ぶ
←移動マップ上にはある程度の自由度がある。追手を強いて迎え撃つなど、経験値稼ぎも可能
↓1対1の戦闘シーンは、キャラごとに用意されたダイナミックなアニメで。臨場感は抜群だ

ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物

データイースト／10月21日発売／¥9900

■容量：16M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%
■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

ギリシャ神話をモチーフにした『ヘラクレスの栄光』シリーズの最新作RPG。最終的には百人前後にまで増える候補の中からいつでも好きな人を選んで乗り移り、その人に成り代わって遊べるという、トランスファーシステムを採用。さらに主人公は不老不死で高いところから飛び降りることも可能。プレイの進行をサブキャラクターの日記で見せるといった基本的部分は前作から引き継いでいる。

じっくりとつき合える本格的RPG

最大のウリであるトランスファーシステムは、一言で例えると『FFV』におけるジョブシステムのアレンジ版。賛否はあるでしょうが、この「乗り移り」だけでも十分楽しめること請け合いです。

また、どんなに新しいシステムを採用したり奇抜なアイデアを盛り込んだとしても、ゲームの根幹を成すバランスが悪かったりストーリーの出来が悪かったりすると、ゲームの作品としての評価はガタ落ちになります。その点から考慮しても、よく練り上げて作られているのが分かります。

ダンジョンの謎一つを例に挙げても、「これ以上難しいと単なるイジワルな迷宮になる、これ以上簡単だと歯ごたえがなくなる」という、ギリギリのラインで形作ることに成功しているのです。

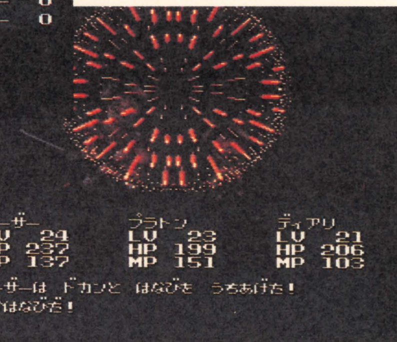
強烈なインパクトはないものの、遊んでいるうちにいつの間にか引き込まれてしまう、そんな不思議な魅力を持った一本ですね。

なおこの『Ⅳ』の記事に関しては、石埜さんが単行本執筆などでご多忙のため、小生猪野清秀が代筆したことをお断りしておきます。



←SFCのサウンド機能をフルに活かし、さまざまな音の表現に成功しているのだ





↑人の家のモノを勝手に取ると悪行がたまり、ちゃんと報いを受ける仕組みになっている
←乗り移れる相手には、それぞれ固有の人生がある。彼らに成り代わって生活できるのだ
↓乗り移った人それぞれに特技がある。戦闘でもその特技がフルに発揮されるゾ

真・女神転生if…

アトラス／10月28日発売／¥9990

■容量：16M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%
■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

『真・女神転生』のシステムを基本に各種のアレンジを加えた、女神転生シリーズの最新作。LAW・CHAOSといった属性を廃し、シリーズの原点を思わせる学園を舞台とすることで、親しみやすく、気軽に遊べる内容になっている。序盤で選択したキャラによってシナリオが変化する点、死ぬたびに守護神が交代し、キャラクターの能力値に影響を及ぼす「ガーディアン・システム」が特徴。

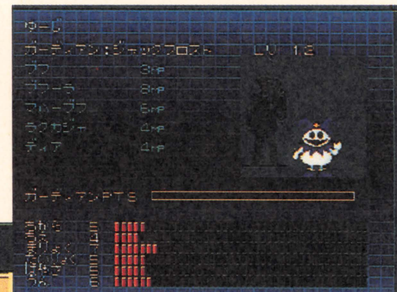
外伝的性格の、いわば"メガテンLight"

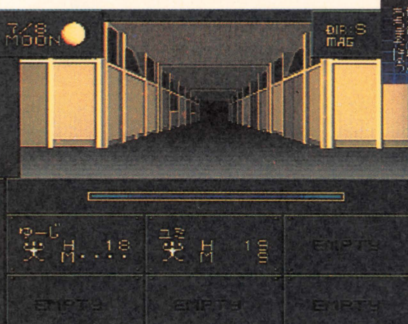
このシリーズ、どうも最近は固定客だけをがっちりつかんでいて、ファン以外の人には取っつきにくい印象が強くなってしまっていたようです。そこで『if』なのでしょうか。舞台が学校で、それぞれクセのある美少女・美少年たちがキャラクター、さらには、ややこしいLAW・CHAOSのシステムを外しているとくれば、よくも悪くも特有のカルト色が薄れていることは確かです。とある読者さんのお便りに「ときめきメガテンか？」なんて言葉がありましたが（勝手に使ってゴメンね）、まあ実際にみてみるとそこまでではないにせよ本編よりライトな感覚ではあります。

そのあたりをカバーしているのが「ガーディアン・システム」ですが、やっぱりちょっとわかりにくいところがご愛敬。メガテンはやっぱりメガテン、といったところでしょうか。システム、ビジュアル等にしても、完全に「真」のシリーズを踏襲しているので、従来からのディープなプレイヤーの方でも安心して遊べることと思います。



←画面の印象は、シリーズそのまんま。安心できるが、逆に、拍子抜けするほど







↑ガーディアンとは、要するに守護霊のこと。ポイントをためると、より強力になっていく
←3Dダンジョンもいつもの雰囲気だが、舞台に即して、ちゃんと学園内を描写している
↓移動マップのシステムは前作に比べ、かなり簡略化されている

船木誠勝 HYBRID WRESTLER 闘技伝承

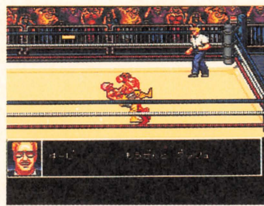
テクノスジャパン／10月21日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：プロレス■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

船木誠勝の名がクレジットされた、技重視型のプロレスゲーム。キャラクターは小さめだが、動きはなかなか細かい。キャラクター・エディットでは、オリジナル・レスラーの名前、外見から、タイプ、持ち技の組み合わせ(タイプによる制限あり)、操作の割り振りまで自由に決めることができる。さまざまな組み合わせのマルチプレイ、工夫を凝らした4種の特設リングが選べる等、仕掛けも満載。

育成型SLG要素で、じっくりと遊べます

小さいキャラクターながらも、自然でリアルな動きが光ります。とはいえ、基本はあくまでオーソドックスなプロレスゲームなのですが、成長の要素が加わっているのがたまりません。自分で作ったレスラーを戦わせ、獲得したポイントを好きなパラメーターに振り分けていくわけです。しかもこのパラメーターがかなり細かく、2ポイントや3ポイントもらっただけではなかなか個性につながっていかない。もう1試合、さらにもうひとつと遊んでしまいます。対戦プレイはともかく、プロレスゲームの多くは1人プレイでは飽きが早いものですが、これならレスラーが成長を続けている間は興味が持続します。さらに、敵のバリエーションもエディットで増やせるというのがうれしいところ。プロレスものには珍しく、長く遊べるゲームでしょう。

それにしても、そろそろ、育成型とか経営型とか、純粋なSLGのプロレスゲームが出てきていい頃だと思うのですが。高年齢層のプロレスファンには、かなり受けるんじゃないかなあ。



←画面デザインは、余裕を持って全体が見渡せるサイズ。スピード感がある



↑特設マットも4種類。リングアウト即負けの断崖リングや、格闘ゲー風の路上ファイトまで



←キャラクター・エディット。何から何まで、細かく設定できる。体型に変化がないのは残念
↓打撃系、締め技、投げ技と、偏りがないのが特徴。ハイブリッドの名に恥じない技の豊富さ

豪血寺一族

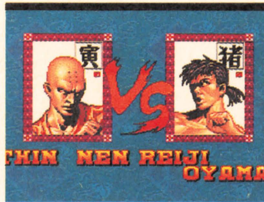
アトラス／10月14日発売／¥10500
■容量：24M■ジャンル：対戦格闘アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

主にキャラクターの個性で、一部に熱狂的なファンをもつ対戦格闘アクション。業務用からの移植版。老婆のキャラが敵に吸い付いて若返るなど、個性的な技が目立つ。SFC版には、1人で技の練習ができる2種のプラクティス・モードや1試合分の体力で8人抜き、16人抜きなどに挑戦するライフ・アタックなどのオリジナル・モードが追加されている。エンディングもオリジナル。

遊びやすく演出も派手。優秀な格闘モノです

どちらかといえば色モノ的な印象の強いゲームですが、どうして、なかなかしっかりした作りの対戦格闘モノです。必殺技は出しやすく、あくまでも派手。「決まると気持ちいい」ことを重視した技のデザインには好感を持てます。動きもいいし、さらっと遊んだ範囲では、技の判定やキャンセルなどで納得のいかない点も別に見あたりません。どのキャラも豊富な技を持っているため、攻めのパターンより駆け引きを重視できるのもいいところ。最近SFCで出た移植格闘モノの中では、有数の出来といえるでしょう。

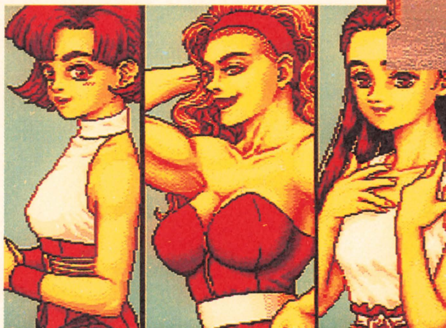
いっぽうで不満はといえば、まず、ゲーム画面でのキャラクターのグラフィックがちょっと粗い感じがする、というのがひとつ。ただし、顔見せ時のCGとちょっとしたアニメは気合い入ってますが。それから、コンピュータの動きが単調な点にもちょっとだけ不満を感じました（レベルを最大まで上げれば問題はないけれど)。ただ、どちらもそれほど大きな問題ではありません。決してキャラ人気だけのゲームではないようです。



←顔グラフィックは、なかなかの迫力。ちょっとした演出が凝っているのだ



↑ド派手な必殺技の応酬。勝手に連続で入る技も多く、決まった時の気持ちよさは特筆モノ



←格闘ゲーム名物のギャル・キャラもバッチリ。だけど、ゲーム画面で見ると印象が違うような

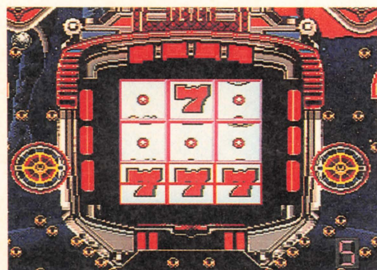


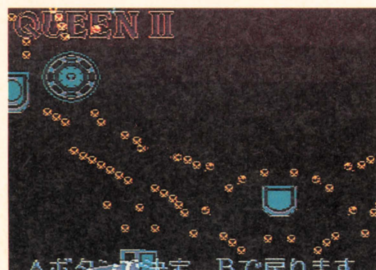
↓ライフがゼロになってもそのまま続けられるプラクティス・モード。便利なんだ、これが！

SANKYO Fever! フィーバー！

日本テレネット／10月28日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：パチンコ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

実機の再現が売り物の、スーパーリアル・パチンコゲーム。クローズアップ、スクロール等を利用して、盤面の表示サイズを従来の3倍（推定）程度までアップしている。その分機種は少なく、「フィーバーシリーズ」のスリーセブン台ばかりが4機種。


↑盤面の見事な再現性。ドラムの絵柄もパーフェクト



↑釘読みは、リアルで、かつ手軽。納得できる内容だ

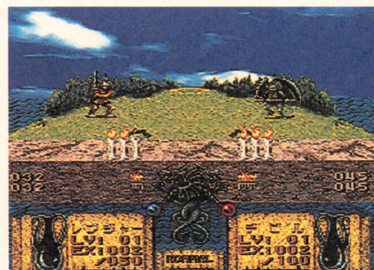
パチンコゲーム、最前線

とにかく、盤面のリアルさにはびっくり。実機をそのままモチーフにしているだけにディテールも見事ですが、玉の動きがまた凄い。従来のパチンコゲームとはまったく違う、リアルな散り方をします。ただ、その分愛想はなく、入賞率もホンモノ並み。シナリオも一応用意されていますが、ゲームとしてのサービスには期待すべきではありません。要はパチスロのアレと同じコンセプトですから、実機のシミュレートという意味においてこそ価値を見い出すべきでしょう。その意味では本当に見事です。デジパチのみなのが残念ですが。

イルバニアンの城

日本クラリービジネス／10月28日発売／¥9980
■容量：16M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：4P対戦可

マスターだけが魔法を使い、召喚したモンスターをユニットとして戦わせるシミュレーション・ゲーム。マップは、移動範囲が明るく表示されるノン・ヘックス型。パソコンSLGの名作『マスター・オブ・モンスターズ』をほぼそのまま踏襲したシステムだ。


↑マニア向けとしては、まずまず面白いのだが


↑マップ上に点在する塔を占領しMPを確保する

模倣なら模倣なりの取り柄を！

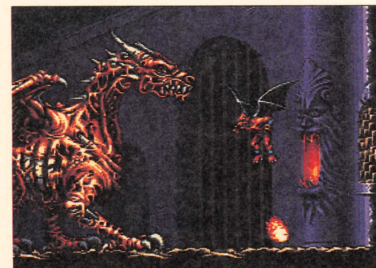
かなりシステムがわかりにくいゲームです。私は、このゲームが大いに参考にしたであろう、パソコン版『マスター・オブ・モンスターズ・ファイナル』の大ファンなのですが、はっきりいってパソコン版であるオリジナルの方が遥かにわかりやすい。……これは問題です。戦闘シーンこそ凝った演出を見せてくれますが、その他の点では、家庭用なりの工夫というものにまったく欠けています。本来、ゴリゴリのSLGマニア以外の人にも楽しめるよう企画されたものだったはずが、これでは純然たるマニア向けでしかありません。

デモンズ・ブレイゾン 魔界村紋章編

カプコン／10月21日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

懐かしい『魔界村』の系譜に連なる、カプコン流のアクションゲーム。時間無制限で滑空できるアクションが独特。マップは確かに『魔界村』だが、アクション内容はだいぶ違ったものになっている。難易度は相変わらず高く、ライフ制とはいえ、余裕はない。


↑モチーフや世界観も、魔界村を踏襲したものだ


↑ジャンプボタン押しっぱなしで、無制限に滑空可能

どことなく、魔界村

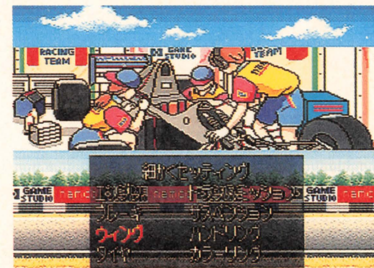
アクション自体はまったく違うのに、マップの仕掛けや敵モンスターの配置、グラフィック、そしてなにより、ある種の制限を感じる操作感覚が、確かに『魔界村』によく似ています。あ、ついでに難しさも…。私自身は『魔界村』が苦手だったのでこのゲームも辛いのですが、であればこそ、『魔界村』が好きだった人には楽しめるのではないでしょうか。こだわりの程度にもよるでしょうけど。しかし、少なくとも「そんな昔のゲームは知らないよ」という方にはオススメできないたぐいのものだとは思います。

スーパーファミリーサーキット

ナムコ／10月21日発売／¥8800（予）
■容量：8M■ジャンル：レース■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

FC時代から評判の高い、元祖F1レースゲームのSFC版。シンプルな見下ろし型のゲーム画面、あくまでもゲームという前提の上で、どこまでも細かく設定できるチューニング。基本はそのままに、より細かく、より深く楽しめる内容になっている。


↑見下ろし型の画面。相変わらず操作性は素晴らしい



↑セッティング内容が、タイトにゲームに反映される

レースゲームの"通"向け

操作性のよさ、内容のレベルの高さは相変わらずです。ただ、演出、表示関係まで相変わらずという部分が、ユーザーの判断を分けるでしょう。あくまでも操作性・ゲーム性重視の内容ですから、余計な演出は要らない。または、データ自体がデフォルメされているのだからリアルな画面は不自然、とか。こうした考え方が正論として受け入れられるかどうかです。ただ、サウンドくらいはもう少しパワーアップしてもよかったのではないかと。FC版とまでいわないまでも、PC版『ワールドサーキット』と変わんないもんなあ。

マルチプレーバレーボール

パック・イン・ビデオ／10月28日発売／¥8900(予)
■容量：８M■ジャンル：バレーボール■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：２P対戦可



↑最初は戸惑うが、テニスゲームだと思えば大丈夫



↑敵のブロックをかわしてアタックを決めるのは大変

手前と奥に分かれて対戦する、奥行きのある表示スタイルの６人制バレーボールゲーム。オートでコントロールされる要素が多いため、操作自体はあまり難しくない。しかし、その分勝つのが大変。テニスゲーム気分で楽しめるお手軽さが魅力だ。

無難に遊べるのは貴重

もっともオーソドックスなテニスゲームのスタイルに、そのままバレーボールというモチーフを落とし込んだイメージ。かつてない、手軽に遊べるバレーボールゲームです。最初のうちはコンピュータ相手に全然勝てませんが、そんな中で徐々にテクニックを覚えていくことができる。そこまで上達してから対戦を楽しめば、かなり熱くなれるはずです。地味ながら、それなりに評価していいゲームなのではないでしょうか。ええ、対戦球技ものが好きな人だったら、手を出してみるのもいいのではないかと、そう思います。

テクモスーパーベースボール

テクモ／10月28日発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：野球■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：２P対戦可



↑投手と打者の駆け引きまでは、従来の感覚でいける



↑打球がとんだ途端に、視点がめまぐるしく変化する

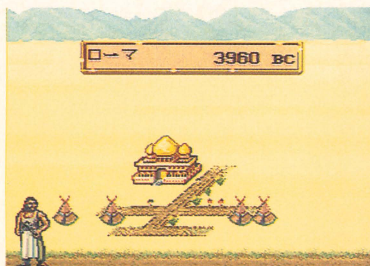
ＳＬＧ風の画面で駆け引きし、オンプレイになると、いきなりぐんぐんと回転する３Ｄ視界に切り替わる。激しい切り替えもすべてリアルタイム。非常に斬新かつダイナミックな野球ゲームだ。野手の視点で打球を追う時のアクション感覚が、特に新鮮。

大胆な試みではある……

まあ、めまぐるしいことといったら半端ではありません。スピード感、距離感、位置の認識など、なれないと、もう何がなんだかわからない。しかし新しいことには冒険がつきものであって、この場合、わかりにくさ、取っつきにくさを責めるつもりにはなれません。ただ、システムがまだ未完成なレベルである、とは思います。試みが試みに終わってしまっているというか。ハード機能が進化していけば、必ずや一部のゲームはこうした方向に向かっていくと思います。ですから、その先進性には敬意を表しますが……。

シヴィライゼーション 世界七大文明

アスミック／10月７日発売／¥12800
■容量：10M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１P専用



↑まずは都市の中心に宮殿が建つ。すべてはここから



↑最初のうち、マップは真っ暗。気長に進めていこう

かなりハードでシリアスな、育成型のＳＬＧ。地球上の文明をモデルに、荒野に町を作り、道を作り、生産を行わせることで、特定文明の文化度を高めていく。地道な作業が基本だが、やはり箱庭・盆栽的な楽しみがある。成長の代償には劇的なデモもあり。

勉強気分で楽しもう

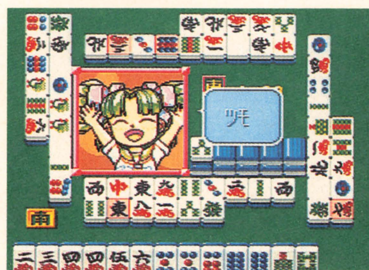
まあ、とにかく難しいっス。わかりにくいっていうのかな。コマンドの体系は『シム・シティー』や『ポピュラス』というより、むしろ光栄の内政型。コマンドの予習をきっちりすませてからプレイを始めないと、不必要に抵抗を感じることになってしまいます。最初に作った町が育ち始めるとだんだん面白くなってくるのですが、それまでは、何をしていいやらよくわからない。手を下した土地以外のマップが見えないという本格仕様で、取っつきにくさを増しています。ガイダンスさえ充実していれば……という点が残念です。

卒業番外篇 ねぇ麻雀しよ！

ケイエスエス／10月28日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：麻雀■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１P専用



↑人気絶頂、竹井正樹画伯の原画によるキャラクター



↑麻雀シーンでも女の子たちは個性を発揮してくれる

育成ＳＬＧのヒット作にしてギャルゲーの代表格、『卒業』のキャラクターと設定をそのまま持ち込んだ、４人打ち麻雀ゲーム。週単位で対戦相手を生徒から選び、勝った相手には、『卒業』同様のカリキュラムを与えることができる。ＳＬＧ要素も入っているのだ。

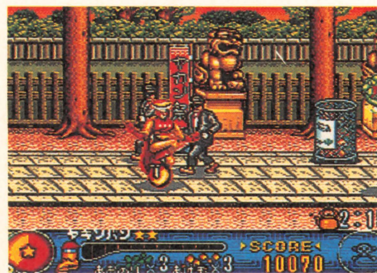
人の道を外れた教師である

いかなる事情かは知りませんが、ＳＦＣには『卒業』をそのまま移植することができなかったようです。だからかどうか、どうしても「苦肉の策」という感じが漂ってしまうのが辛い。オリジナル同様の要素をゲームに組込むという発想は悪くないと思うのですが、ひとつ言うことを聞かせるのにいちいち半荘やって勝たねばならん、というのはいかがなものでしょうか。あと、最大の売り物である女の子のＣＧが多少歪んで見えるのも気になります。ゲーム中、ＳＤキャラがリアクションするのはかわいくていいんですが。

UFO仮面ヤキソバン ケトラーの黒い陰謀

デンズ／10月14日発売／￥5980
■容量：８Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：100％■バックアップ：なし■プレイ方法：１Ｐ専用

本来は、カップやきそば「UFO」のノベルティ用に作られたゲーム。話題の盛り上がりに応える形で（？）リメイク、市販されることになった。ゲーム内容は「ファイナルファイト型」のアクションゲーム。ソースビームもあれば、あげだまボンバーもある。



↑馬鹿らしさで笑いたいのならそれなりに満足できる



↑あげだまボンバーッ！　おなじみの必殺技がナイス

話のネタかな……やっぱ

思ったよりはマトモに作ってありますが、やはりこういうものを後から売ってしまうのはどうか、という疑問が残ります。もっとも、こういう方法によってソフトの値段が下がるのなら結構なことですが。しかし、プレミア的な価値のある奇作が、あたりまえなＢ級アクションゲームに堕ちてしまったわけで、なんだかもったいない気はします。ゲームとしてマトモに語るなら、ひたすら数出てくるだけの敵、パターンの少ない基本攻撃に不満を感じます。必殺技や一輪車攻撃は、やっぱり楽しくていいんだけどね。

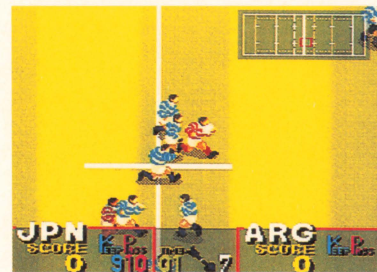
スーパーラグビー

トンキンハウス／10月21日発売／￥9000
■容量：８Ｍ■ジャンル：ラグビー■ROM完成度：100％■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：２Ｐ対戦可

ラグビーそのもののゲーム性が生かされた、アクション操作のラグビーゲーム。局面によって、フィールド全体の選手配置を示す画面と、ある程度クローズアップした見下ろし型の画面とが併用される。モールの押し合いではＬＲ連打など、操作性にも工夫あり。



↑戦略性に優れたフィールド全体を示す画面モード



↑こちらは、迫力とニュアンスが楽しめる拡大モード

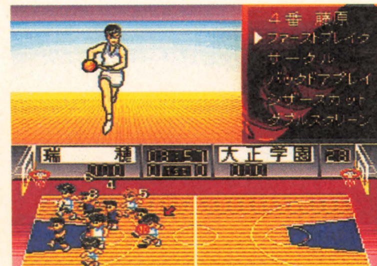
珍しいリアルタイプ

ラグビーのゲーム自体数が少ないのですが、そんな中でも、かなりリアルにラグビーの駆け引きを再現したタイプです。テレビの中継を見るよりも遥かに強く戦略性が感じられ、アメフトと同根のスポーツであることを改めて思い出すことができます。まあ、多少反応が悪いとか、グラフィックが無愛想だとかいった不満はありますが、比較の対象が少ないせいもあって、さほど気になりません。一線級のサッカーゲームほどのクオリティは期待できないまでも、１人プレイで十分楽しめるだけの内容は持っています。

DEAR BOYS

ユタカ／10月28日発売／￥9800
■容量：12Ｍ■ジャンル：バスケット■ROM完成度：100％■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１Ｐ専用

月刊少年マガジンにて連載中の同名人気コミックを原作とした、バスケットボールゲーム。テクモの『キャプテン翼』以来の、リアルタイム操作とコマンド方式ＳＬＧを組合わせたタイプのゲームシステムを採用している。細かいプレイは、スポットアニメで再現。



↑このコート画面でアクション操作というのは……



↑左上のウインドウに、演出アニメが表示される

もう一歩、詰めてほしい

全体に中途半端な印象を受けます。キャラクターを生かす演出シーンはパターンが少ないし、戦略性はあまりない、というか、セットプレイを決めても、見ていて実感がわかないのです。そしてさらに、アクションで操作する部分は表示があまりにも小さく、状況がつかみにくい、バスケットボールを再現するためのシステムとして、発想のレベルでは間違っていないと思えるだけに、練り込み不足が残念です。いっぽうで、原作ファンへのアピールも強いとはいえないし、狙いが絞り込めていない印象ばかり残ります。

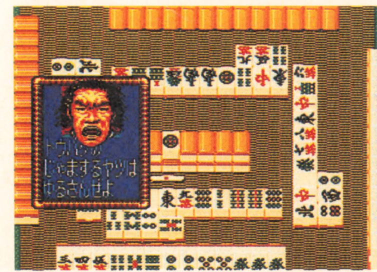
麻雀大会II

光栄／発売中／￥9800
■容量：８Ｍ■ジャンル：麻雀■ROM完成度：100％■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１Ｐ専用

歴史上の有名人がせいぞろいする光栄流麻雀ゲーム、そのSFC版第２弾。４人打ちの本格派で、予選から勝ち抜いていく大会がメイン。基本はシンプルながら、多彩な演出が加わってますます遊びやすくなっている。なぜか異様に力の入ったオープニングが見もの。



↑個人的には一休さんが結構イヤ。笑顔が恐いぞ


↑盤面見やすく、回りも早い、完成度の高い内容だ

安心できる麻雀ゲーム

ほぼ不満のない仕上がりの、非常に手堅い４人打ち麻雀ゲームです。ただ、歴史人物たちがサビのきいたオヤジギャグを立て続けにカマしてくるので、これにムカツク人もいることでしょう（設定でコメントをオフにできればいいのですが）。それと、大会ではコンピュータが非常に強い、しかも、かなりリアリティのある強さ。やすやすとトップは取らせてもらえません。初心者向けではないかも知れませんが、逆に、強くなるための練習にも耐え得るだけの内容を持っていると思います。しかし、毎年シリーズで出すのかなあ。

ドラッキーのパズルツアー'94

イマジニアズーム／10月28日発売／¥8200

■容量：4M■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可



↑つい、5個を超える数のブロックを投げてしまい、墓穴を掘る。それがもっとも典型的な負けパターンだ

ドラッキーの落ちもの

対戦メインの落ちものパズル。ルールは、『クォース』のブロックに色分けを与えたもの、と考えれば簡単です。画面上から降りてくるブロックに対し、色を合わせたブロックを投げつける。5個のブロックが縦にそろうと、横に並んだ同色ブロックや、接触している黒いブロックも一緒にドカンと消える、というものです。パズルというよりは判断力と反射神経の勝負で、深みはあまりありません。キャラクターを生かした演出は相変わらずです。

パチンコファン～勝利宣言～

パウ／10月15日発売／¥9800

■容量：8M■ジャンル：パチンコ■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用



↑ストーリーモードが楽しいが、機種の少なさから、どうしても長く遊ぶのがつらくなってしまう

等身大のパチンコゲーム

1万円を握って毎日打ちに行くという、貧乏臭くてリアルな設定がイカしたパチンコゲームです。登場機種も、非実名ながら特定機種がリアルに再現されていて、なかなか楽しませてくれます。ただ、リアルさとゲーム部分のバランスに不満が残り、特に機種の少なさが残念です。タイプも、一般台とデジパチの2種類しかないし、物足りない印象はどうしても避けられません。なお、玉の動きや盤面の表現は、基本の『パチ夫くん』タイプです。

少年忍者サスケ

サンソフト／10月28日発売／¥9800

■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P同時可





↑画面構成、ゲーム内容とも、『がんばれゴエモン』を思い出させる。「時代物コミカル・アクション」だ

古典的アクションゲーム

さらわれた姫君を救うため、少年忍者が立ち上がる！　コミカルな3頭身キャラがさまざまな場所で戦いを繰り広げる、親しみやすいアクションゲームです。なんだかFCゲームを思い出すような古典的な内容ですが、ゲームもそのまんま、古典的なものです。メッセージや演出、ギャグなんかも、初期のFCゲームを思い起こさせるボクトツなもの。基本的に低年齢層向けと考えていいでしょう。2人同時プレイでは、「戦う尼さん」が登場します。

スーパーカジノ2

ココナッツジャパン／10月28日発売／¥9800

■容量：4M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：4P同時可



↑タキシード姿のキャラクターが、主人公。気分も本格派だ。競馬ゲームなんてものまで置かれている

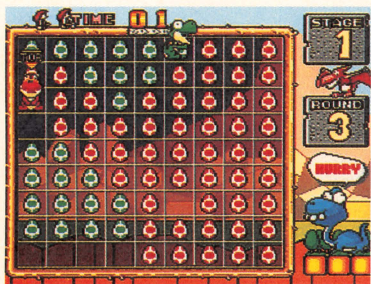
安定した定番モノです

ブラックジャック、ポーカー、スロットマシン、ルーレットなど、カジノの遊びを一通りそろえたギャンブルゲームです。ストーリーモードでは、設定された目標金額を達成することで次の部屋に進んでいくシステムになっています。グラフィックはなかなかていねいですが、とりたてて特筆すべき点もない、そこそこの定番ソフトです。こうした類は常に店に並んでいるのが理想であって、そのためのシリーズものであれば、よろしいんじゃないでしょうか。

はらぺこバッカ

魔法株式会社／10月19日発売／¥4980

■容量：4M■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：4P対戦可



↑一見単純なようだが、高レベルのコンピュータに勝つためには、かなり戦略を考える必要があるだろう

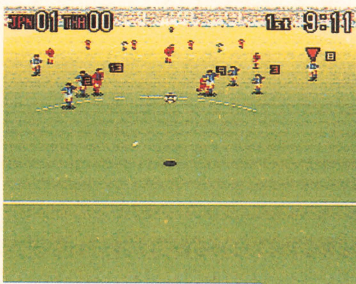
リアルタイム・オセロ

2匹の恐竜が碁盤目の上に卵を生みまくり、制限時間内でより多くの卵を盤上に残したほうが勝ち、という、設定だけ聞くとなんだかシュールな対戦パズルゲームです。要はオセロゲームで、自分の卵で相手の卵を挟むと色が変わる、邪魔な卵は食べてしまえる、というルールのもと、リアルタイムで繁殖合戦をするわけです。わりと他愛のない内容ですが、対戦だと結構熱かったりするので、値段も値段だし、よろしいんじゃないでしょうか。

スーパーフォーメーションサッカー'94 ワールドカップファイナルデータ

ヒューマン／発売中／¥9800

■容量：8M■ジャンル：サッカー■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可



↑ゲーム内容自体は『ワールドカップエディション』そのまんま。改めて別に買い直すほどの違いはない

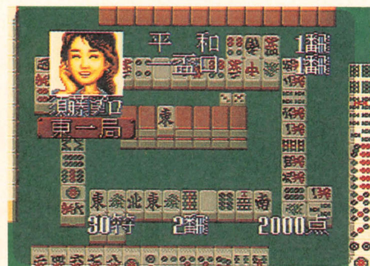
マニアライクな最新版

独自の3D視界で固定ファンをつかんでいる、『スーパーフォーメーションサッカー』シリーズの最新版、『ワールドカップエディション』の、さらにデータ改訂版。最新のワールドカップデータにキッチリ対応していますが、ゲーム内容自体に変化はありません。カセット流通の構造から考えるに、「アコギな商売」というよりは、再生産に際してのサービスなのでしょう。ほしいと思いつつまだ買っていなかった人は、ラッキーというものです。

本格麻雀 徹萬II

ナグザット／10月発売／¥8900

■容量：4M■ジャンル：麻雀
■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：1P専用



↑リアルなプロ雀士たちの顔がちょっとコワイ。性格付けもちゃんとされていて、打ち方に個性が出ている

プロ雀士たちと勝負！

名うてのプロ雀士（実名）たちと卓を囲む設定の、本格派4人打ち麻雀。『極II』とよく似たタイプです。本編は、日本各地で開かれる大会に出場し、年間の獲得賞金トップを目指すモード。出場、即、最低4位に入賞できてしまうヌルさが気になりますが、思考ルーチンはほどよいバランスです。演出等のケレン味はほとんど期待できないかわりに、麻雀ゲームとしての不満は特に感じられません。あくまでも無難なオヤジゲーといえるでしょう。

MR. NUTZ

ソフエル／10月7日発売／¥8800

■容量：8M■ジャンル：アクション
■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用



↑アイテムを取ることで、射撃による攻撃もできる。アクションの幅は、ちょうどいい程度だ

ディズニー系アクション

勝手なジャンル分けをしてしまいましたが、「ディズニー・タイプ」のアクションゲームです。ちょっとアメリカが入った動物ものキャラクターが主人公で、敵を踏みつける動作が基本となる、ほのぼのムードの横スクロール・アクションのことですね。原色中心のカラフルな色彩が印象に残ります。ゲーム自体は可もなく不可もなく、そこそこ遊べますが、スリルや新鮮さはありません。お子様向けには無難でしょうが、そうなると少々難しめかも知れません。

爆投ドッチャーズ

BPS／10月28日発売／¥8500

■容量：8M■ジャンル：アクション
■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード
■プレイ方法：4P対戦可



↑ボールをぶつけると壊れる障害物や、ワープホールなど、マップ上の仕掛けもボンバーマンに似ている

なにも考えずに戦え！

障害物や仕掛けの施されたフィールド上で玉をぶつけ合う、マルチ対戦のアクションゲームです。シンプルでわかりやすいシステムですが、端的にいうと、対戦ボンバーマンから時間差による駆け引き、意外性を抜いたようなゲーム性。つまり、奥行きに欠けるわけです。なにも考えずにワイワイと楽しむ分にはいいかも知れませんが、どうしても混戦になるため、結果に釈然としないものが残りがち。あまり頭のいい戦いにはなりそうにありません。

カービィボウル

任天堂／発売中／¥7900

■容量：10M■ジャンル：ボールゲーム
■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：2P対戦可



↑小ネタっぽいゲームアイデアなのに、この力の入れよう。いったい、どんな操作感覚になるのだろうか

奥行きありそ～

テストプレイがギリギリ間に合わなかったので、今回は紹介のみ。カービィ自らがボールとなり、お邪魔な敵を避けつつバウンドし、ゴールの穴を目指すという、ゴルフ＋ビリヤード＋マーブルマッドネス＋アクションといった趣の、なんだかとてつもなく奥が深そうなアクションゲームです。さすが任天堂、「ゲームらしいゲーム」を作ることでは他の追随を許しませんね。でも、やっぱり難しいんだろうなあ、きっと。とりあえずは期待して待ちましょう。

必殺パチンココレクション

サンソフト／10月21日発売／¥9800

■容量：8M■ジャンル：パチンコ
■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：1P専用



↑盤面の再現度はなかなかのもの。ただ、機種（タイプ）にあまりバリエーションがないのが残念ではある

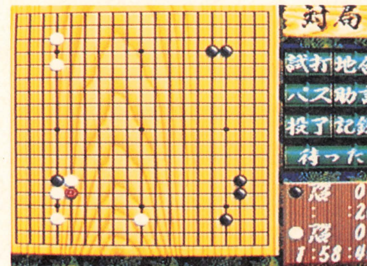
バランスの良い1本

パチンコ店の営業時間、1日単位での生活サイクル、そして大きな表示で細部まで描き出した盤面と、かなり気合いの入ったパチンコゲームです。ゲーム構成は『スーパーパチンコ』に先んじられ、実機再現の見事さは同月発売の『SANKYO～』に及ばなかったというのがこのソフトの不幸ではあります。ただし、両面でバランスの取れたソフトというのは他にありませんから、このソフトならではの存在意義は失っていません。

本格派囲碁 碁聖

タイトー／10月28日発売／¥14800

■容量：8M■ジャンル：囲碁
■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：1P専用



↑シンプルで重厚な対局画面。余計な演出を排除した分、本来必要な機能のほうを充実させているようだ

地道な本格派

19路盤対応の、本格的な囲碁ソフトです。10段階の強さに設定されたコンピュータ・プレイヤーと次々に対戦する「腕試しモード」、100問もの問題が用意された詰め碁（自分で問題を入力して答えを出すことも可能）、当然の再現モードなど、玄人を納得させるに足る充実した機能が満載されています。日本棋院推薦、小川誠子（五段）監修。スーパーファミコンマウス対応。

事情により、テストプレイはおこなっていません。

Reviewer's Impression, October

10月発売のソフトを吟味する！

ここ数ヵ月、ＳＦＣのソフトはやや勢いを取り戻しつつあります。いや、本数は相変わらず多いのですが、平均的なクオリティが上がってきたということです。開発に時間をかけたソフトがいい結果を出している例が多いのですが、やはり次世代ハードの影響でしょうか。のんびり作っていたゲームも、年末にかからないうちに出さねばという焦りから、本腰を入れて追い込みにかかっているのかも知れません。まあ、原因はともかく、質の向上は素直に歓迎すべきことでしょう。

今月も、いくつかのジャンルにまたがって魅力的なソフトがリリースされています。ただし、大作ＲＰＧの類は紹介・攻略記事で存分に取り上げられているので、こちらではアクションものにスポットを当てたいと思います。

まずは『ノスフェラトゥ』ですが、確かにこれは『プリンス・オブ・ペルシャ』を下敷きにしたものでしょう。しかし、徹底的にこだわって作ったことで、独自の魅力を持つに至っています。やや難しいゲームではありますが、取り組むだけの価値は十分あるでしょう。そしてもう１本、『クレイジーチェイス』も実にいいゲームです。強くアピールするものがないのでつい見過ごしがちですが、実際に遊んでみれば、非常に斬新な発想で作られた楽しいゲームだということがわかるでしょう。対して、



↑『クレイジーチェイス』

『デモンズブレイゾン』は、個人的には好きになれないタイプです。しかし、ある種の「カプコンらしさ」は強く感じられるので、古くからのカプコンファンの意見を聞いてみたいところです。いっぽう、対戦格闘ゲームの第二世代、『豪血寺一族』は、ＳＦＣ版としての出来が見事です。まあ、『ストII』シリーズの完成度は別格としても、ＳＦＣの対戦格闘ゲームの中ではトップクラスの遊びやすさを持っているように思います。キャラ人気もあるし、ある程度のヒットは期待できそうです。

さて、お待ちかねの大作ですが、いちばん「元気」を感じるのが『ヘラクレスの栄光Ⅳ』。ただし、都合によりレビューをおまかせにしてしまったため、私自身はやり込んでいません。よって、判断は保留。反対に、今回いちばん時間をかけてやり込んだのが、ＲＰＧ＋ＳＬＧスタイルの『ＦＥＤＡ』。全体にギコチない印象はあるのですが、とりあえず力作だと思います。ただし、万人が楽しめるゲームかどうかといえば、ちょっと疑問。戦闘が、ヌルイわりに手間がかかるため、佳境にさしかかる前に飽きてしまう人も多いのではないかと思います。それでは、外伝的な性質を持つ『真・女神転生～ｉｆ…』はどうでしょうか。おおざっぱな印象からいえば、本編とそんなには変わらない、ということになります。ただ、より複雑な部分もあったりするので、あくまでもメガテン・フリーク向けのプレゼント、といった性質のゲームでしょう。

それから、ＳＬＧの『イルバニアンの城』。レビュー本文ではずいぶんキツイことを書きましたが、正直いうと、個人的には結構ハマれるゲームです。『マスター・オブ・モン



↑『ノスフェラトゥ』

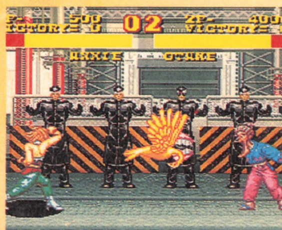
スターズ』をよく知っているか、ゴリゴリ一歩手前くらいのウォーＳＬＧファンにとっては、十分に楽しめるゲームでしょう。ただ、繰り返し確認しておきますが、取っつきはすごく悪いです。操作系にも親切さが足りません。通常のＳＬＧとはひと味違う独自ルールだけに、初めて遊ぶ人はなおさらややこしく感じることでしょう。ＣＧや演出に見るべきものがあるわけでもなし、本当に好きな人にだけオススメしておきます。そのあたりの事情では、『シヴィライゼーション』も近いものがあります。『シム・シティー』感覚で気軽に遊べると思ったら大間違いなので、興味のある人は、それなりに覚悟して臨んでほしいものです。

麻雀モノも、今月は３本が出そろいました。中では、やはり光栄のものが堅いところでしょうか。定番ソフトとして、長く遊べるゲームだと思います。

スポーツものもいくつかありましたが、とりあえず、マニアもゲームファンもともに楽しめる『ハイブリッド・レスラー』と、無難な『マルチプレーバレーボール』の２本がオススメ。『テクモスーパーベースボール』と『スーパーラグビー』は、ともに意欲作として注目すべきですが、素直に遊んで楽しめるかといえば、難しい面があります。

他に注目すべきタイトルとしては、地味ながら固定ファンを決して裏切らない『スーパーファミリーサーキット』、パチンコ盤面シミュレートの最先端、『SANKYO FEVER！フィーバー』などがあります。他の２本のパチンコも、個性で遊ぶならまずまずでしょう。

今月はそんなところでおしまい。もうちょっと「余計な話」もしたいのですが、それはまた今度にしておきましょう。



↑『豪血寺一族』

Reviewer's profile

その昔、美術系の大学に在籍していたこともある石埜は、ときどき無性に絵が描きたくなります。ところが、いざ描こうと思うと、面倒くさいわ時間かかるわで、なかなか完成しない。だから、どうしても描かざるを得ないような状況に自分を追い込んだりします。グループ展への参加とかね。だいたい前夜に徹夜することになるけど。



石埜三千穂

PC

PCエンジン

★印は次号にてレビューするもの
※印は既刊にてレビューを終えているもの
◉印は前号でチェック出来なかったもの

9月22日	誕生　NECアベニュー
9月30日	YAWARA！2　ソフィックス◉
10月21日	スタートリングオデッセイ2　レイフォース
	バステッド　NECアベニュー
10月28日	卒業写真&美姫　ココナッツジャパン
	ブラッドギア　ハドソン
10月下旬発売	コズミックファンタジー4　日本テレネット※
10月発売予定	クイズアベニュー3　NECアベニュー★

これがPCの現状だ

PCエンジンの現状がそのまま今月のラインナップに現れている。そこで今回はいつもとは形態を変えてお贈りしよう。

佐久間亮介

●BROAD WAY PC Reviwer's Impression SPECIAL●

『PCエンジン』と『FX』における不明確さ

今月は形態を変え、レビュワーのインプレッションを最初に書かせていただく。当然、それ相応の理由があるのだが、それは読み進んでもらえばわかっていただけるはずだ。

今月号の本コーナーで取り扱ったタイトルは6本。サンプル版でのみの掲載であり、すでに発売されている『誕生』の完成版での再評価が含まれているので、10月に発売されるタイトルは5本ということになる。すべてがというわけではないが、やはりアニメ・美少女色の強い作品が中心なのはいうまでもない。そのなかでも『スタートリングオデッセイ2』は、オーソドックスなRPGながら楽しめる作品に仕上がっている。いい意味でのPCエンジンのゲームというスタイルだ。それに対し『バステッド』はアニメ色が非常に強く、なぜゲームとして販売するのかに疑問の残るところだ。ゲームを楽しみたいのであれば『スタートリングオデッセイ2』を今月はお薦めする。

先月号の当コーナーでも触れたとおり、PCエンジンは今後の方向性をしっかりと提示すべき状況にきている。後継機であり、いわゆる次世代機であるPC－FXの発売が年内に控えており、このままではなし崩し的に消え去ってしまってもおかしくはない。すべてのPCエンジンユーザーが次世代機の発売と同時に移行していくわけではないのだから、ここでしっかりとPCエンジンの今後の存在価値をアピールするのがメーカーの義務であろう。それに成功したからこそ、SFC発売以降もファミコンは愛され続けてきたのではないだろうか？　残念ながら、今月のタイトルには良品はあっても今後のPCを引っ張ってくれるほどのパワーを持った作品はない。ハード発売当初のあのラインナップの充実が懐かしく思えてしまう。

そのアピールすべき存在価値が「美少女ゲームがプレイできる」の1点では、なんとも頼りないのが現状である。極端な話をさせてもらえば、パソコンを購入すればこのジャンルは好きなだけプレイできるのだ。PCエンジンゆえの売りとは言いがたい。来年末に『天外魔境III』を発売するということは、少なくともそれまではPCエンジンでユーザーを遊ばせることを考えなくてはならない。『天外～』が発売されるまでハードを大切にしまっておいてくれというのは、あまりに虫の良すぎる話である。



←PCの初期作品には名作多し

では、新ハード・FXの方向性はどうだろうか。これまた不明確なまま、発売時期を迎えようとしている。各誌において露出している情報を総合すると、どうやらPCエンジンの現在の路線をそのまま受け継ぐようなのだが、それでは次世代機としての存在価値はない。アニメーション処理を重視したラインナップ――もちろん美少女ものが中心になるであろう――のみからユーザーは魅力を感じられるのであろうか。なによりもセル・アニメ処理ならばレーザーアクティブを使えば充分、新ハードの中心に据えるほどのものではない。

新しい世界や楽しみを開拓するのが次世代機の役割。そうでなくてはユーザー層の拡大などあり得ない。現にPCエンジンは現在の路線へと踏み込んだ時点で多くのユーザーを失っているのだ。そのことをメーカーはもっと大きな問題として考えるべき。現状維持を考えているならば、あまりに志が低すぎるように思える。



→新ハードであるFX。現状ではあまりに方向性に難がある

Reviewer's profile

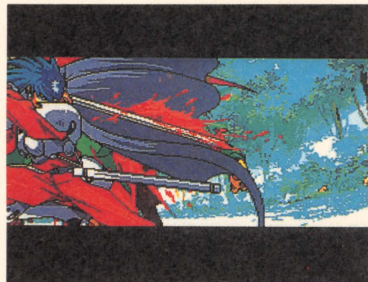
シミュレーションゲーム以外、何でもこなす、気鋭のゲームライター。特にアクションゲームには秀でた目を持つ。最近、ようやく昼夜逆転生活から通常生活に戻ったが、昼間の生活もたいしたことがないと悟り、やはり仕事しかないと決意を新たにしたらしい。ゲームの世界を横に広げる方向での企画を淡々と語る彼は、72年5月生まれの雄牛座。



佐久間亮介

スタートリング オデッセイ2

レイフォース/10月21日発売予定/¥9600
■メディア:SCD-ROM■ジャンル:RPG■ROM完成度:100%



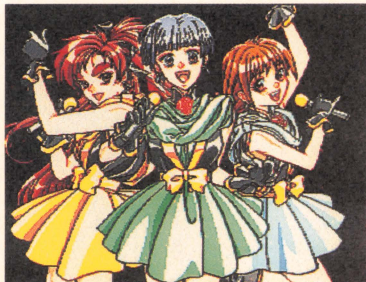
↑同社作品『スターブレイカー』とシステムはほぼ同一。ゲーム中の随所にビジュアルシーンが挿入される

レイフォースファンならば……

オーソドックスな形式のRPGであり、無難にまとめられている。しかしゲームシステム自体が同社の『スターブレイカー』と同一のものというのは少々いただけない。もちろん若干の改良は施されているものの、際だった変更点がないのはマイナス要素。同一システムをどこまで発展させられるかを今後の作品で見せてほしいところだ。『スターブレイカー』を楽しくプレイできたユーザーならば、購入してもかまわないであろう。挿入されるビジュアルの数も豊富だ。

誕生

NECアベニュー/発売中/¥7800
■メディア:SCD-ROM■ジャンル:SLG■ROM完成度:100%■アーケードカード対応



↑CM出演、写真集撮影、コンサートといった仕事をこなすことで、これまでの成長過程の結果が得られる

緻密なプレイが命となる

以前に紹介のみさせていただいた本作だが、手元に完成版が届いたのであらためて評価しよう。

女の子3人によるアイドルグループを成長させる、育成SLGの本作品。一週間単位で女の子たちのスケジュールを組んでいくのだが、複数人に重複したものを組むことができないなど、非常に頭を使う内容だ。しっかりと緻密にプレイすれば楽しいのだが、反面、大雑把な遊びかたでは面白さが伝わり難いのが欠点か。それなりの心構えで遊ぶことをお薦めする。

バステッド

NECアベニュー/10月21日発売予定/¥7800
■メディア:SCD-ROM■ジャンル:A-RPG■ROM完成度:100%



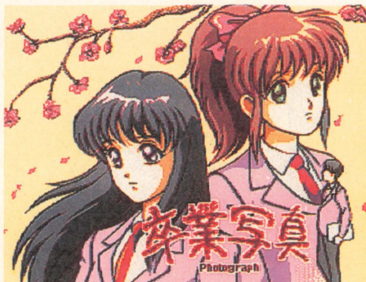
↑アクションゲーム風に展開される戦闘シーンは、単調すぎて飽きやすい。もっと練り込んでほしかった

物語に興味があるならば

ゲームとしての完成度が低いのが第1印象。フィールドマップ上を移動していき、敵との戦闘をアクションゲームとして楽しむ形態のAVGなのだが、戦闘シーンが蛇足としか思えないのである。キャラクターのアクションを活かすわけでもなく、単調な作業が続くのは正直なところ苦痛だ。フィールドマップ上にて展開されるパートも際だった変化が感じられない。アニメを意識した物語展開にのみ終始してしまい、ゲーム自体がおろそかになってしまっている。

卒業写真&美姫

NECアベニュー/10月28日/¥8980
■メディア:SCD-ROM■ジャンル:AVG■ROM完成度:資料のみのため不明



↑二つの独立した物語が楽しめるアドベンチャーゲーム。どちらの物語も愛をテーマに構成されている

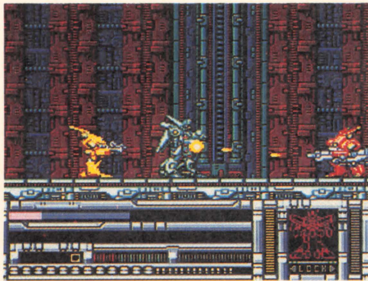
二つの物語を楽しむ

手元にあるのは紙資料のみのため、ここでは簡単なゲーム内容の紹介にとどめさせていただく。

本作は独立した二つの物語を楽しめるアドベンチャーゲーム。かつては恋人同士だった2人の恋の行方を卒業というひとつの区切りをテーマに描くのが〝卒業写真〟。対して〝美姫〟では、江戸時代へとタイムスリップしてしまった青年を主人公にしている。双方ともにゲームシステムはほぼ共通のものを使用しており、どちらからでもプレイできる。

ブラッドギア

ハドソン/10月28日発売予定/¥6800
■メディア:SCD-ROM■ジャンル:A-RPG■ROM完成度:100%



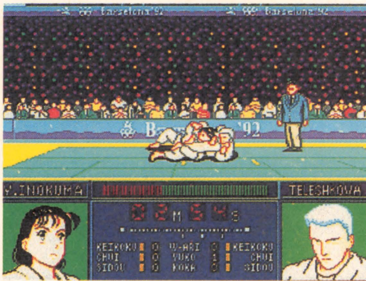
↑メカ好きのファンにとってもアクションシーンは物足りなさが残るはず

結果として中途半端

グラフィックのタッチはいわゆるアニメ調のものとは異なり、それ風のものが多いPCエンジンのゲームの中では異色。サイドビューのアクションシーンとトップビューによる情報収集シーンの2パートを交互にプレイしていくことになるのだが、どちらも中途半端。アクションシーンではプレイヤーキャラの動きの乏しさに不満が残り、情報収集シーンでは画面が無意味にちまちましている。新しい流れを生み出そうという意気込みが感じられるだけに残念だ。

YAWARA! 2

ソフィックス/発売中/¥7900
■メディア:SCD-ROM■ジャンル:デジタルコミック■ROM完成度:100%■マルチタップ対応



↑ミニゲームなどが加えられ、プレイヤーを飽きさせないように工夫はされている。対戦などモードも様々

原作のファンならばどうぞ

現在では連載も終了した人気マンガをデジタルコミック化。以前に発売された『YAWARA』の続編である。物語の視点を原作とは違ったものにしたり、ミニゲームを加えユーザーを楽しませようという姿勢は伺える。が、やはりデジタルコミックの特徴上、プレイヤーは遊ぶのではなく見ることに重点をおかなくてはならない。ゲームとして購入するつもりならば、見送ったほうがいいだろう。原作のファンでなくては、楽しむのは非常に難しい作品であろう。

ジュラシックパーク


←実写映像も登場。この手のシーンをゲーム内に織り込むノウハウは、セガならでは

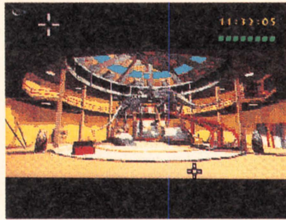
セガ／発売中／¥7800

■CD−ROM■ジャンル：バーチャルシネマ■ROM完成度：100%
■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用


→映像レベルはかなり高い。恐竜が動く動く

世界最大のヒット映画『ジュラシックパーク』のゲーム化作品。舞台設定は映画のストーリーが終わったとこから始まり、プレイヤーは恐竜が我が物顔で歩き回る島を探索し、12時間以内に7種類の恐竜の卵を採取することが目的となる。リアルな映像と音声を織りませた、自由度の高いAVG形式の作品だ。


→移動シーンは動画で再現。映画のシーンの流用、だろうか？


→屋内の映像は『夢見館の物語』に酷似。なかなか美しいのだ

映画の恐怖感を再現しようとした努力を買う

たとえるなら、自由度とリアルタイム性を高めた『夢見館の物語』といったところ。しかし同作が限定された閉鎖空間での密室劇であったのに対し、こちらは解放された空間を舞台にしている分、ゲーム内の世界全体がやや散漫に感じられるのはマイナスポイント。ただ映画が持っていた「いつどこで恐竜に襲われるかわからない」という恐怖感はある程度再現されており、高レベルの映像は映画の雰囲気もしっかりと再現している。もう一歩何かが突き抜ければ傑作になりえただろう。惜しい。

★印は次号にてレビューする予定のもの
※印は既刊にて論評を終えているもの
◉は前号でチェックできなかったもの

9/30	キャプテン翼◉	テクモ
	ジュラシック・パーク◉	セガ
10/5	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説※	セガ
10/18	ソニック&ナックルズ★	セガ
10/21	ロックマンメガワールド◉	カプコン
10/28	スターブレード※	ナムコ
	モルドリアン ～光と闇の姉妹～	セガ

リバイバルソフト強し

年末発売のセガ・サターンの影響は小さくなく、MDソフトのリリース本数は減少気味。だけど良作が多くて少しだけ安心

野安ゆきお

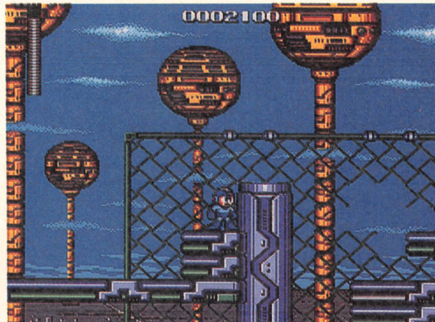
ロックマンメガワールド



←ソフト3本のどれでも遊べる。アクションゲームのファンにとっては嬉しいかぎり

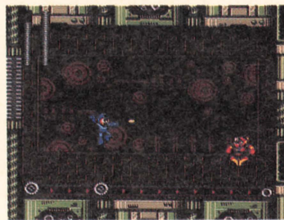
カプコン／10月21日発売／¥8500

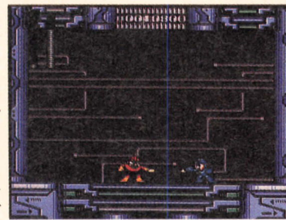
■容量16M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%
■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用



→FC初期の名作アクションがMDで復活！

初期のFCのアクションゲームの最高峰、とまで絶賛するゲームファンも少なくない『ロックマン』『2』『3』がひとつにまとまり、MDに移植された。マップ構成、敵キャラの動きなど、ゲームを構成する要素は原則的にすべてFC版と同じ。そのストイックなゲーム性までも移植されている。


→上級者の流れるようなプレイを見るのも楽しいものである


→敵キャラ出現のタイミングが、微妙にズレているところあり

ドット単位の歪みこそあれ、名作は名作だ

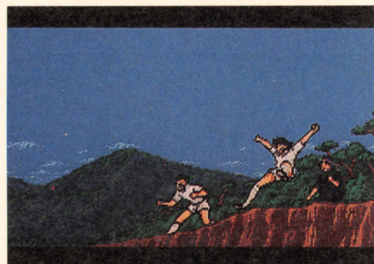
なんとなくだが、『ロックマン』ファンとMDユーザーは、かなりクロスオーバーしているような気がするし、だからジャンプとショットだけのシンプルきわまりないゲームシステムと、そこから派生した一分の隙もない完成度を誇る同シリーズ（しかも名作と呼ばれる初期のもの）がMDに移植されたのは必然といえば必然なのだろう。難をいうなら、ところどころ敵キャラ出現のタイミングがコンマ数秒ズレていたりして、完璧だったゲームバランスに微かなキズをつけていて、それが減点対象か。

キャプテン翼

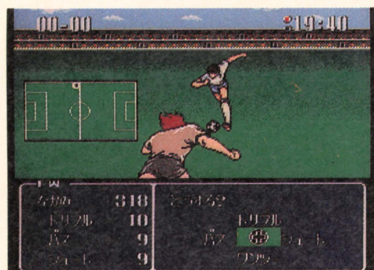
テクモ／発売中／￥7800

■メディア：CD－ROM■ジャンル：スポーツ&シミュレーション■ROM完成度：90%■バックアップ：あり■プレイ方法：２P参加可

1988年発売のFCソフト『キャプテン翼』から脈々と続く傑作スポーツ・シミュレーションの最新版。試合中に起きる様々な判断をコマンド入力型のRPG風味に仕上げた独自のシステムは他の追随を許さない。MD版はシリーズ集大成とも呼ぶべき力作だ。



↑小学校時代から物語は始まる。懐かしすぎるっ！



↑凡百のサッカーゲームよりもスピード感があるのだ

変わらないから素晴らしい

原作の連載も復活したし、ＴＶアニメもリニューアルして放送されるとのこと。となればゲーム版にも力が入ろうというもの。使用しているのは昔ながらのシステムだが、これこそが「原作の面白さをそこなわずに傑作ゲームとして仕上げるため」のベストの方法論。登場人物の魅力とサッカーの戦略性、そしてスピード感をすべて満たしている。膨大なシナリオモードといい、随時挿入されるカット（原作のまま）といい、ノスタルジーを誘うというオマケつき。熱心なファンだけに独占させるのはもったいない。いいソフトだ。

GG モルドリアン

セガ／10月28日発売／￥4800

■容量：24M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１P専用

きわめてフツーのRPG。人間界と魔族界が共存する大陸「モルドリアン」を舞台に、コイズン村に住む少年ナバルの冒険が展開。町で情報を集めて、フィールドで戦闘して、仲間と出会って強くなって……と、どこまでも既存のRPGの王道を踏襲している。



↑セリフまで酷似。かなりの確信犯だな制作者は



↑戦闘シーン。GGとしては頑張っているほうかな

批評に困るタイプの作品

ゲームギアが「一部のゲームマニア➡大衆ゲームファン」へとユーザー層を移行したがっているのは周知のとおりで、その流れを後押しするために作られた（と見るべき）ＲＰＧ。独特のシステムや世界観などを織り込むことはせず、剣と魔法の中世ヨーロッパ風の雰囲気の中で展開する少年の冒険物語、という『ドラ○エ』風のＲＰＧを意図的に作り上げてきた。カッチリとまとまっているため、レビューで取り上げるような短所は見あたらないが、逆に「これぞ」という長所もない。どう評価すべきものか……うーむ、困った。

Reviewer's Impression, October

10月のソフトを考察する

『ソニック＆ナックルズ』の話をしよう。

セガの看板キャラであるソニックが活躍するこのソフト。10月に発売されるにもかかわらず、今号のブロードウェイでは取り扱っていない。他誌を併読している人は、これが必本スーパー！に限った話ではないことに気づいているかもしれない。これはなぜなのか？

結論からいうと、セガはソフトが発売されるまで、極力その情報を流さないつもりだからである。これは他メディアでは珍しいことではなく、たとえば映画『ジュラシックパーク』や『Ｔ２』なども、意図的に最低限の情報しか流さないことで、逆にファンの期待を高めるという宣伝戦略を実行している。誰もが待ちわびている大作のみが効果を期待できる戦略だが、それをついにセガが使ってきたことに、昨今のＴＶゲームを取り巻く〈状況の変化〉が見て取れる。

発売前に、ゲーム誌にソフトを貸し出して、画面写真と文章による紹介記事を書いてもらう――そんな今までのシステムが、そろそろ無意味になってきている、という意味での〈状況の変化〉がだ。

月に数十本の新作ソフトが発売される今、「ゲームシステムがどうだ」だとか「マップ大掲載」だとか「このソフトの魅力は？」だとかの情報は、もはやユーザーズガイドとしての役割を果たしていない。それらは４、５年前の、月に十数本のソフトしか発売されなかった時代の産物。今の時代、そんなやり方では、ユーザーが期待する情報を提供できないことに、そろそろみんな、気づき始めた。

しかも年末に登場する次世代機のソフト形態はＣＤである。ロムカセットと違い、ＣＤソフトはプログラムの完成から２～３週間で店頭に並ぶ。記事執筆から書店に並ぶまで１カ月を要する現在のゲーム誌では、ソフトの新作情報をフォローしきれない時代が、すぐそこまでやってきてしまったのだ。

だからセガは、同ソフトがロムカセットであるにもかかわらず、「一切の情報を流さない」という実験を行ったと考えられる。「娯楽作品の大作」ならばさほど不思議ではない宣伝手法なんだよ、という顔をしながら、それがソフト（の売れ行きなど）にどのような影響を与えるかのリサーチを、次世代機のソフト供給におけるノウハウ蓄積のために実行したと見ることができるのだ。

セガ・サターンの発売を１カ月先にひかえる今、ゲームソフトとゲーム専門誌をめぐる「ゲーム情報の紹介のありかた」は、心構えをしていなかった人にとっては、あまりに急激に変化し始めた。

そしてメーカーにとっては、ハードの話題が移行する直前の今こそ、中堅シリーズ作をリリースするラストチャンス。それが1994年10月という日時が持つ意味なのだ。

Reviewer's profile

時代の変化にともない、当ブロードウェイも変化しなければならない。それを見届けるまでバトンを持ち、いずれ若手新人に席を譲りたいと考えている。というわけで、ガッツのある奴、出てこいよ。読者からライターにのし上がるのは、大変だけど楽しいぜ。経験者がいうんだから間違いないって！



野安ゆきお

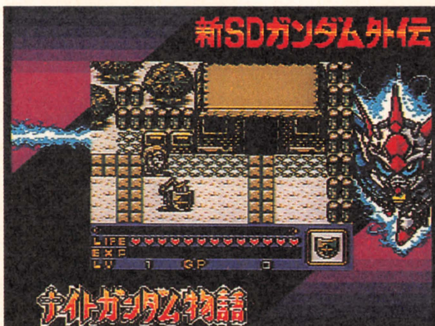
GB
ゲームボーイ

新SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語

バンダイ／発売中／¥3980(込)

■容量：2M■ジャンル：アクションRPG■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用■SGB対応

←武器の当たり判定が広い反面、ダンジョン内の仕掛けはイジワル。画面は切り換え式



→ダッシュもできるが、使いこなすのは難しい

同シリーズ作の中では異色のアクションRPG。記憶喪失の主人公"ゼロガンダム"は、"魔龍の剣"をめぐる後継者争いに巻き込まれる。邪悪な後継候補者3人を倒し、世界に平和を取り戻すのが目的だ。マップの随所にはカードダスの自販機を用意、収集したカードは、戦闘やイベント展開で活用することができる。



→行く手を遮る岩は、ハンマーのカードダスで叩き壊せるのだ



→ボス戦では、龍機"ドラグーン"に搭乗して戦う仕組みだ

システムは『ゼルダ』 万人受けしそうな予感

同名シリーズの外伝ということで、ガンダムファン以外の人にもすんなり理解できる世界観。メジャータイトル『ゼルダ』と似ているシステム部分も、取っつきやすく爽快感もそれなりに得られる。敵キャラの強さも控えめで、各所にヒントを用意するなど、サクサクと進むゲーム性を追求している。

カードダス（実物ではなくゲーム中に登場するアイテム）を使う設定も悪くない。だが収集や交換の部分に、コレクター的な楽しみは薄い。プレミア付とかあるほうが、カードダスらしくて嬉しい。

◉印は前号でチェックできなかったもの

発売中	連対王	ヴィジット◉
	バートのジャックと豆の木	アクレイムジャパン◉
10／7	本命ボーイ	日本物産
19	詰碁シリーズ1藤沢秀行名誉棋聖	魔法株式会社
19	詰将棋神吉五段	魔法株式会社
21	GB原人2	ハドソン
28	チェスマスター	アルトロン
下旬	TVチャンピオン	ユタカ

知的な人しか喜べない

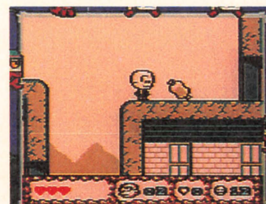
GBユーザーに挑戦する、知的で大人向けな今月のリリース。しかし、これらのタイトル、当然ながら新鮮味はない。

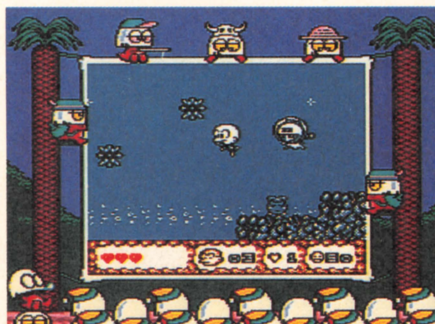
佐藤健政

GB原人2

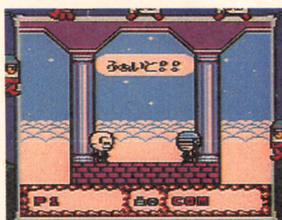
ハドソン／10月21日発売／¥3980

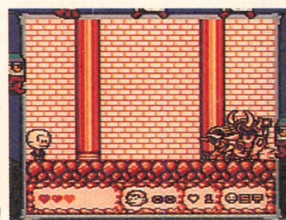
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法■1P専用■SGB対応


←肉を食べると、GB達人・食人・盗人のどれかに変身！隠し部屋に入れる盗人が便利


→無重力や水中など、面ごとの環境はさまざま

ボンク（頭突き）による攻撃が特徴的な、同名アクションの第2弾。今回は、月からの脱出を邪魔するヤツラを粉砕、無事地球へ辿りつくのが目的。三角飛びや天井張りつきのほかに壁や滝まで登る、自由度の高い動きを披露。変身やボーナス面など、前作からの部分にも改良を加え、幅の広い展開を見せてくれる。


→ボーナス面。メカ原人との頭突き合戦で勝つと1UPだ！


→ステージの終わりには、お約束のボス戦が。ボンクで勝負!!

自由な動作の反面 操作に慣れにくい

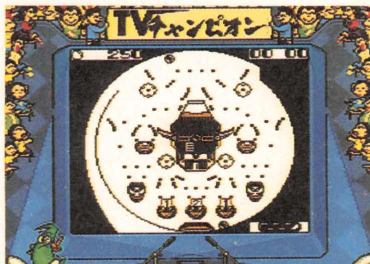
敵キャラへの攻撃がメインだった前作（GB原人ランドじゃないよ）に比べ、仕掛けられたトラップや地形環境のクリアが主体のゲーム性へと変化している。どちらが面白いかは好みによるだろう。先へ先へスムーズに進める『2』のほうが、個人的には好きです。

逆に操作性に関しては、前作のほうがシンプルで遊びやすい。動作が増えた反面、限られた2つのボタンでの、操作法は確実に理解しにくくなっています。同シリーズソフトの未経験者には、取っつきの悪い印象を与えそう。惜しい。

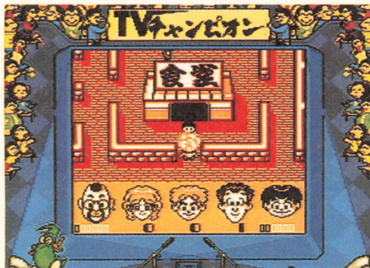
TVチャンピオン

ユタカ／10月下旬発売／¥3980(込)
■容量：2M■ジャンル：ミニゲーム集■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用■SGB対応

テレビ東京の同名番組のゲーム化。視聴率の特に高い〝激戦・パチンコ王〟と〝大食い選手権〟のゲームモードを用意。両モードともそれぞれ、予選・1戦・2戦と勝ち抜き、最後の決勝戦で優勝を目指す。コンティニューはパスワード入力方式を採用。SGB対応。



↑パチンコモード。3回戦では試合時間は異常に長い



↑大食いモード。単調なボタン連打による勝負が多い

中途半端なボリューム

人気TV番組のゲーム化作品は過去に何作もあるが、ほとんどヒットしなかったといっても過言ではない。当たり前だが、テレビは基本的に見て楽しむ。ところがゲームでは〝見る〟はもちろん、それ以外の要素で面白さが決まる。過去の同類ソフトは皆、それら遊べる部分が少なかったのである。

本作も例に漏れず、両モード合わせても8種類のゲーム（試合）しかない。同じミニゲーム集でも、お子様向けの『クレヨンしんちゃん』とは違い、本作品を理解できるユーザー層は、少量のボリュームでは満足しきれない。

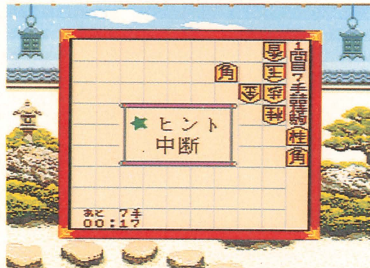
詰将棋 神吉五段

魔法株式会社／10月19日発売／¥4900
■容量：1M■ジャンル：詰将棋■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用■SGB対応

TVタレントとしても有名な神吉五段が手掛けた、詰将棋の問題集ソフト。用意された問題数は、問題数と腕試しの両モードを合わせて103問。各問題には必ず自軍の〝王将〟をからませてある。『詰碁』と同じくこちらの問題の難易度も、8級～3段まで対応。



↑失敗しても何回でも挑戦できる。先の先を読もう



↑わからなければ、ヒントや模範解答を活用しよう

実力を試すには良い

その道のプロを使うあたり、これも『詰碁』と似たようなコンセプトで作られていることがわかる。関西弁を使う神吉氏のキャラクターが楽しい分、本作品のほうが取っつきやすい印象はあります。

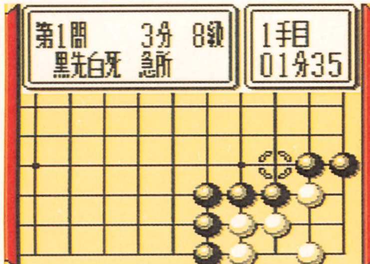
問題の難易度は3つのランク別に構成されており、どれも自軍の〝王将〟が場に置いてある。この〝王将〟が存在するおかげで、かなり難しくなっているのだ。

周辺部分に触れるが、専門用語の説明は取扱説明書にしか載っていない。ゲーム中にも説明（ヘルプ）モードがあれば、ルールしか知らない人も入りこめるのに。

詰碁 シリーズ1 藤沢秀行名誉棋聖

魔法株式会社／10月19日発売／¥4900
■容量：1M■ジャンル：詰碁■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用■SGB対応

名誉将聖・藤沢氏の監修による詰碁の問題集ソフト。同氏が作成した、全100問の詰碁問題を検定と出題の2モード上で、チャレンジしていく。ヒントと解説が付いており、碁力アップには適切な作りとなっている。ただし、一般的な対戦プレイはできないので注意。



↑8級～3段の問題は、どれも難しくヒネリがある


↑検定終了後、実力に合わせた武具名が与えられる

問題の質は高い

さすが、業界最高峰の方に作成していただいただけはあり、出題問題の質は高い。ヒントや正解後の解説も要領を得た指導だ。

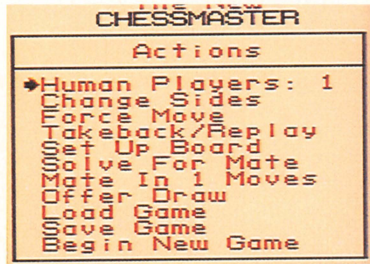
……と感じられるのは、当然のごとく囲碁をたしなんでいる方だけ。私を含む大部分のシロウトには、ルールやら定石、専門用語がわかりづらい。そういった初心者に対して、ルール説明や用語解説のフォローがまったくない。まぁ、上級者の方には、満足のゆく問題集かと思われる。

ハイクラスな作りを目指している分、間口が狭まってしまうのは仕方のないことだろうか？

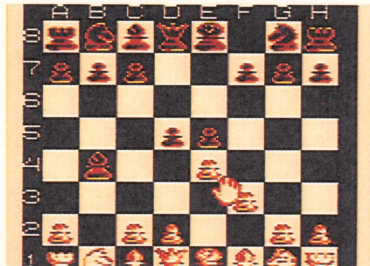
チェスマスター

アルトロン／10月28日発売／¥4500
■容量：1M■ジャンル：チェス■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

世界で最も古くからあるポピュラーなチェスをゲーム化。75,000パターンを超える思考ルーチン、さまざまな状況を設定できるなど、コンピュータの持ち味をうまく引き出す作り。もちろん、コンピュータ側の強さも、プレイヤーの実力に合わせて変更できる。



↑自由度の高い環境設定は、説明書がないと意味不明


↑高尚なボードゲームって、どれも見た目は地味です

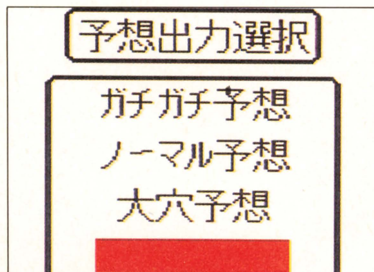
取っつきの悪さが難点

複雑な囲碁や将棋と比べて、チェスのプログラムは強くできるらしい。最強のプログラムは、人間のチャンピオンと互角の強さを誇るそうだ。そういった点をふまえて本作に挑戦すれば、GBとは思えない強さに納得できる。多角的にプレイを検証できる、設定コマンドの充実も素晴らしい。

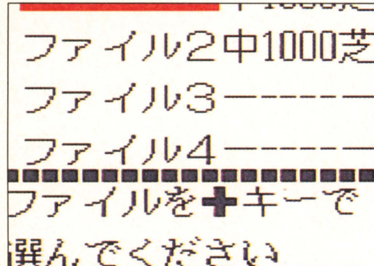
強いのは認めるし環境設定も便利だが、やはり初心者には馴染みにくい。コマンド全部が英語なので、いちいち説明書を引かないと意味がわからない。日本人に売るなら文字はカナ表記にすべきだし、ルール説明もあったほうがいい。

本命ボーイ

日本物産／10月７日発売／¥6700
■容量：２Ｍ■ジャンル：競馬予想■ＲＯＭ完成度：100％■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１Ｐ専用



↑本命・中穴・大穴と、３通りの予想を教えてくれる



↑打ち込んだデータファイルは最大４つまで保存可能

同社が過去に発売した『本命』と『勝馬伝説』のノウハウを用いた競馬予想ソフト。“答え一発”と“データ命”、２通りの入力システムを持つ。前者は５つのデータ入力で、即座に予想を弾き出す。後者は入力データを３つ増やして、より高度な予想を掲示してくれる。

過去のデータが入力可能

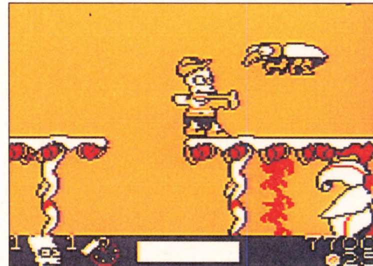
下の『連対王』が10項目に対し、本作は多くても８項目のデータしか入れられない。しかし実際に行なわれた、過去の情報が入力できる点は大きい。リアルタイムな情報だけでなく、過去のデータからも導き出される予想は、いやでも信憑性が高くなる。

２通りの入力システムについては、〝データ命〟だけで充分。競馬場で予想する人も、あらかじめ簡単にデータ入力して保存し、オッズ等の数値は、後から追加すればよい。結局、ユーザーが求めているのは速報性ではなく、当たり前だが、当たる予想な訳だ。

ザ・シンプソンズ バートのジャックと豆の木

アクレイムジャパン／発売中／¥3900
■容量：２Ｍ■ジャンル：アクション■ＲＯＭ完成度：100％■バックアップ：なし■プレイ方法：１Ｐ専用


↑２種類あるアイテム武器で攻撃することもできる


↑ベター色の寂しい背景。見やすいのは確かだが……

前号（10月号）で、本作品はロムの不調により資料のみの記事でした。そんなわけで今回、再レビューをさせていただきます。
海外の人気アニメからキャラクターを起用、童話をモチーフにした舞台で冒険するアクションゲーム。3種の宝を持ち帰るのが目的だ。

爽快感がなく古臭い

電源を入れて、最初に閉口したのが英語による意味のわかりにくいメッセージ。日本人に売る気があるのでしょうか？　以前に同社から発売された『Ｔ２』など、サイバーな雰囲気が漂う作品であれば許せますが、本作では日本語訳に直したほうがユーザーに対し親切です。

操作反応の鈍さも気になりました。ワンテンポ遅れるパチンコ攻撃は連射も不可能で、煮詰め不足の印象を受けます。グラフィックデザインとＢＧＭについては、及第点のデキです。正直、古臭い感じは拭えません。

連対王

ヴィジット／発売中／¥5500
■容量：１Ｍ■ジャンル：競馬予想■ＲＯＭ完成度：100％■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１Ｐ専用

予想　結果
東京　１回　１日　１Ｒ
１－２　１－３
１－４　２－３
２－４

↑新聞予想を入れたらスタート。即、予想を表示する

開催地は　東京
開催回は　１回
開催日数は　１日
レース数は　１Ｒ
出走頭数は　８頭

↑入力を済ませれば、競馬場でも予想を呼び出せる

現実に行なわれる競馬の勝ち馬予想ソフト。競馬新聞に載っている10項目のデータを入力するだけで、即座に勝ち馬を予想してくれる。馬場や距離等のデータはあらかじめ用意されているので、入力操作は簡単。なお、ゲームとして遊べる要素は含まれていない。

簡単入力で即予想

順番通りにデータを打ちこみ予想を弾き出す。プレイヤーがやれることはこれだけ。味気ないほどシンプルな作りで、勝ち馬予想という需要のみに対応している。

競馬場で持ち歩くことを考えると、即座にデータが出てくるのは嬉しい。問題は予想の信憑性。今年４月発売の同類ソフト『馬券的中術』は、過去に行われた4,321レースのデータを保有、それらを分析することで予想を立てていた。しかし本作では、馬名のデータ入力はない。つまり、競馬新聞の予想に頼る結果しか期待できないのではないだろうか。

Reviewer's Impression, October

10月発売のソフトを吟味する！

シブくて高尚なジャンルが揃った。今月の発売ソフト。これら、地味で間口の狭いソフトの大半は、一般的なゲームファンにはおすすめしない。明らかに内容が、元のゲームを知らないと楽しめない作りだからです。もっともその分、その道のマニアな方々には、堪能できる出来であることは確かです。

単純にゲームを楽しみたい人は、『ＳＤガンダム外伝』か『ＧＢ原人２』が無難かな。後者はゼルダ風のアクションＲＰＧ、後者はコミカルなスクロールアクションです。個人的には『ＳＤガンダム外伝』が買い。価格に見合うだけの時間は遊べます。

競馬予想の２本に関しては、高価格だがデータ重視の『本命』を買うか、それとも手軽さが魅力の『連対王』にするかは、非常に難しいところ。購入時期を延ばし、どちらがよく当たるか友達に聞いたうえ、買えればベスト。

Reviewer's profile

今回、知的なテーブルゲームを批評するにあたり、一からルールやら何やら勉強した。理解さえすれば、これほど面白い遊びはない。が、そのまま趣味として定着しなかった自分は、やはり低級野郎なのだろうか……。とにかくレヴュワーたる者、あらゆることに精通しなければ、と感じた今日この頃です。



佐藤健政



スーパーファミコン は任天堂の商標です。



ゲームボーイ は任天堂の商標です。 Nintendo GAME BOY®

super スネーキー™

スーパー・スネーキー

くっつけて、消して、退治しちゃお。

〜ニョロニョロ、くねくね、ミラクルゲーム〜

'94年12月下旬
スーパーファミコン
スーパーゲームボーイ
同時発売予定



監修：アレクセイ　パジトノフ
（「テトリス」の作者）
このゲームは絶対にハマるよ！
発売を楽しみに待っていてね。

テトリス Ⓡ and Ⓒ 1987 Elorg.

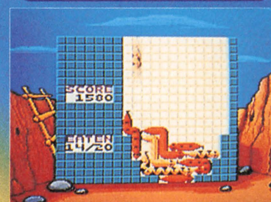
スーパーファミコン



価格7,800円
（予定・税別）

Super GAME BOY　対戦型 1人でも遊べます

スーパーゲームボーイ



価格3,800円
（予定・税別）

「スーパー・スネーキー」お待たせキャンペーン

Ⓐコース

Q.「スーパー・スネーキー」のポスター、チラシには「スネーキー」が何匹いるでしょう？

ポスター、チラシは近くのお店にあるよ。探して、数えてみてね。

※正解者の中から抽選で50名様に「スーパー・スネーキー」のスーパーファミコン版を発売日に到着するようにプレゼントいたします。

Ⓑコース

Q.「スーパー・スネーキー」を監修した有名な人とは誰でしょう？

※正解者の中から抽選で100名様に「スーパー・スネーキー」のテレフォンカードをプレゼントいたします。

どちらのコースも官製はがきに住所、氏名、年齢、クイズの答え、この広告を見た雑誌名をご記入のうえ、㈱四次元までご応募ください。応募の締切りは10月31日㈪（当日消印有効）とさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

ユーザー　テレフォン
YOJiGEN ニュース ☎06(324)5885

YOJiGEN

株式会社四次元
〒533 大阪市東淀川区西淡路1-1-28-102

3DO NEW FACE

あー涼しい。地獄のような夏が終わり、頭も体もフル回転だ！と思って今回紹介するソフトのラインナップを見ると、今の気候にピッタリのソフトがあるわあるわ。よし、思い切り遊びつくして、夏にバテていた分を取り返すぞ〜！

Jリーグ　バーチャルスタジアム

■エレクトロニック・アーツ・ビクター■11月4日発売予定■9800円

TV中継なみの視点で楽しめるサッカーゲーム

Jリーグの全12クラブと所属選手が実名でバンバン登場する、3DO初のサッカーゲームがこれだ。

右の写真のように、フィールドの奥行きや選手の動きが従来にないほどダイナミックに表現されている。6種類のカメラアングルを、試合中でも自由に切り替えることができるのだ。

試合形式は次の4つの中から選ぶ。好きなクラブを選んで1試合だけプレイする「エキシビジョン」、東西に分かれて争う「オールスター」、前・後期のステージで実際のJリーグを再現する「シーズン」、1クラブを選んで他の11クラブと総当たり戦を行う「Jリーグチャレンジ」がそれだ。

試合のオプションも細かく用意されている。ハーフタイムの長さ、オフサイドやファールの有無、天候の変化の有無などが設定できるほか、長時間プレイしているうちに選手が疲れてくる、といった設定もできるのだ。最高6人までの同時プレイも可能だぞ。



↑ロブパス、グランダーパス、シュート、ワンツー、タックルなどの動作をコントロール



ヤルネ〜



↑リプレイ画面。カメラのアングルを微調整し、こんなクローズアップもできる



↑Jリーグのチーム・選手のプロフィール画面。実写映像も豊富に収録している



↑攻撃・守備重視の作戦、フォーメーションの組み方などをあらかじめ決めよう

「平田昭吾　インタラクティブ絵本」シリーズ

■エルコム■11月以降発売予定■4800円

おなじみの童話が装いも新たに3DOに登場

世界の名作童話を集めた平田昭吾のアニメ絵本。日本国内だけでもこれまでに、約2億5千万冊（！）が販売され、また海外でも高い評価を受け続けているという。この作品群が新たに3DOソフトシリーズとして登場する。

シリーズ化にあたってはアニメーションセル画が描き直され、さらに新たな動画が加わっているとのこと。

プレイには2モード用意されていて、ページ、資料をプレイヤーが引き出せる「マニュアルモード」と、物語を自動的に進行させる「オートモード」がある。ナレーションとテキストは日本語、英語、フランス語に対応。

作品は11月から毎月2タイトルずつ発売される。第1弾として11月4日に「しらゆきひめ」「イソップものがたりVol.1」、12月に「にんぎょひめ」「三びきのこぶた」、1月に「シンデレラ」「おおかみと七ひきのこやぎ」と続いていく予定だ。


↑グリム童話「しらゆきひめ」のあまりにも有名な1シーン。谷口忠男の美しい音楽にのせて物語が語られる


←3DOというニューハードにおいて、良質の名作がこのペースで続々発売されることを大いに歓迎したい

西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季節

■パック・イン・ビデオ■11月発売予定■12800円（2枚組）

「火曜サスペンス」ノリのアドベンチャー第2弾！

今年の3月、3DO本体のデビューとほぼ時を同じくして発売された「山村美紗サスペンス：京都鞍馬山荘殺人事件」を、みんな覚えているよね。実写映像をふんだんに使ったミステリー物として話題を呼んだ作品だ。このシリーズ第2弾が早くも登場するぞ。

今回は西村京太郎原作、松方弘樹主演の推理ドラマ。出演陣は写真で紹介したほかに西岡徳馬、西田健、石立鉄男、岡本夏生、小沢なつき…と超豪華。

ゲームには、捜査のしかたで物語が変わるマルチエンディング方式が採用されている。また「尾行」「張り込み」といったモードが取り入れられ、本物の刑事の気分が味わえるのだ。


←西村ミステリーとくれば、十津川警部。主演の松方弘樹が男の渋みをバッチリと見せつけてくれそうだ。共演は荒井注（左）


↑ミステリアスな雰囲気を盛り上げる喜多嶋舞、仮面ライダーBLACKでおなじみの倉田てつを


↑実力をめきめき発揮しつつある宮川一郎太。元AV女優の朝岡実嶺ちゃんも登場するぜ！

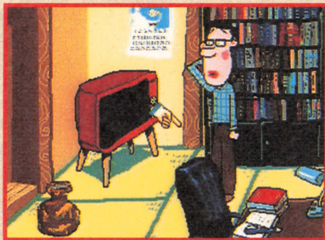
マーフィーだよ全員集合!!

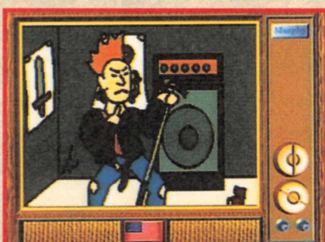
■バンタンインターナショナル電脳工場■10月21日発売■6000円

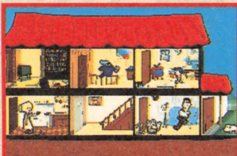
禁断の知恵とCGアニメを満載した教育・娯楽作

全米でベストセラーとなり、日本でも一大ブームを巻き起こしている「マーフィーの法則」が3DOソフトになった。「マーフィー一家」を案内役として、人生の裏ワザが次々と語られていく。ナレーション、テキストともに日本語・英語の2か国語に対応している。

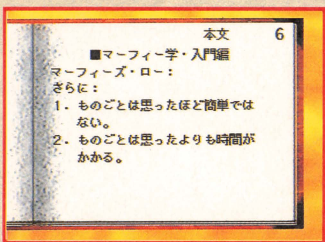
収録された法則のうち、220本はコミカルなCGアニメを使用して説明される。このアニメ制作には、フジテレビの子供番組「ウゴウゴルーガ」のスタッフが参加。「パーティーモード」を選べば、次々とアニメが映しだされるBGVに早変わりするぞ。


↑イタズラ好きの幽霊が、テレビのリモコンを隠してしまった。さあ、どこにあるのかな？


↑リモコンを見つけてテレビをつけると、ギャグいっぱいのCGアニメが次々と再生される


←マーフィー家の全体図。一見平穏そのものだけど、怪しい幽霊がうろうろしてるぞ

→4人家族のうちの1人を選ぶと、それぞれ書斎や台所、勉強部屋、犬小屋に移動する



↑本のアイコンをクリックすれば、合計910の法則を日英テキストで参照することができる

ポリスノーツ～パイロットディスク～

■コナミ■年末発売予定■価格未定

話題のSFゲーム体験版＋データベースソフト！

「ポリスノーツ」とは、コナミが開発したパソコン用アドベンチャーゲームのタイトル。この作品の3DO移植に先行して、デモだけでなく設定資料集の色彩も強いパイロットディスクが限定発売されることになった。

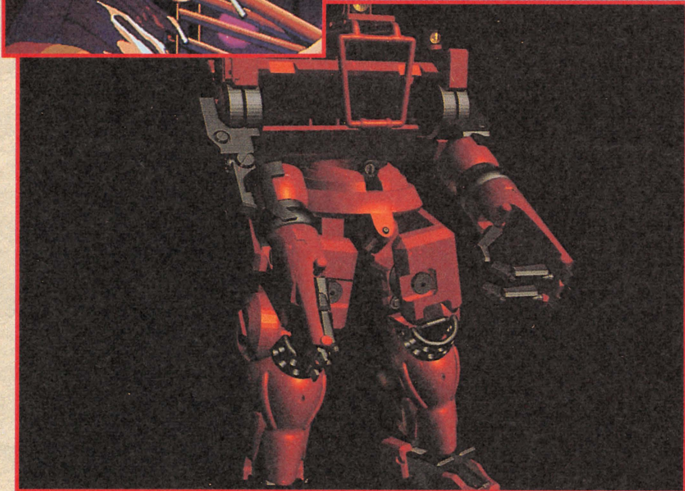
パソコン版のゲームの舞台は、21世紀に建造された人類初の宇宙コロニー。ここで元ポリスノーツ（警察権限をもつ宇宙飛行士）の主人公が冒険を繰り広げるという内容だった。3DO版ではさらに主人公の謎めいた過去を解き明かすプロローグ、オリジナルのフルアニメーションなどが加わる予定だが先行発売のパイロットディスクでもその一端がのぞけそうだ。

そのほかにゲームの体験版、動画・静止画などビジュアルを多用したデータベース、開発スタッフや声優へのインタビュー、3DO版オリジナル部分のシナリオ・絵コンテ、キャラクターやメカニックの設定画集、イラスト、BGM集等、何種類もの素材をぜいたくに用いた内容になっている。

登場キャラクターの声優は田中秀幸をはじめとして、飯塚昭三、井上喜久子、家弓家正、塩沢兼人など、アニメや洋画でおなじみの顔ぶれだ。


←これが主人公のジョナサン・イングラム。彼はポリスノーツ時代に事故に遭ったのち、地球で探偵業を営んでいたのだが…

↓単なるサンプルデモだけでなく、マニア向けデータも満載しているというユニークなソフト。作品の開発過程ものぞき見られるのだ



Laser Active Fan Club

ビッグタイトルがドカっと並んだ秋のLAソフト群。松茸でも肴に、熱燗でもキュ〜っとやりながら「バジュラ弐」でゴー！ というのもオツなもの。よっ、風流だねえ、ってか？

秋の新作目白押し！ 一挙大紹介!!

MYST

■パイオニア■MEGA-LD■95年1月発売■価格未定

CD-ROMの名作がLDのクオリティで登場

昨年、米国で発売されて以来、MAC版、Windows版あわせて30万本を売った「MYST」が、LAに移植されることになった。2500枚もの美しいグラフィックと、荘厳な音楽、そして驚くべき展開を秘めたストーリー。

どれもが超一級。まさに大人が楽しむことのできるクォリティを持ったゲームといえるだろう。

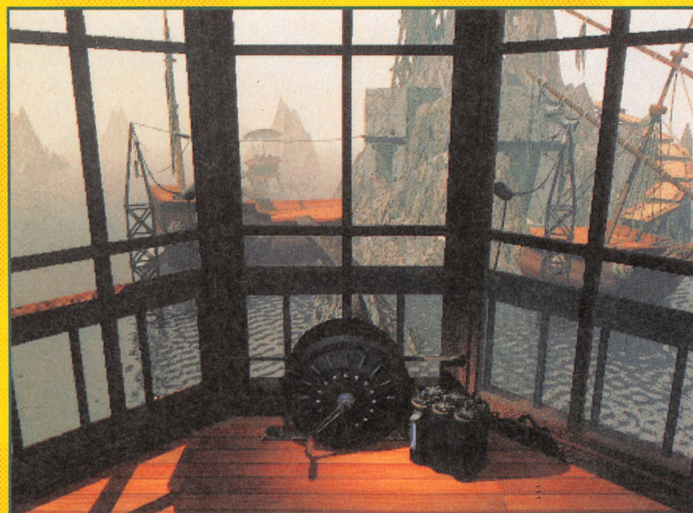
注目のストーリーは「MYST」という古い本をプレイヤーが手に入れたところから始まる。プレイヤーが「MYST」の最後のページに手を乗せるといつの間にかその「MYST」の世界に引きずりこまれてしまう。

「MYST」にあるライブラリーでプレイヤーは本に閉じ込められたアトラスとシーラスの兄弟と出会う。



↑美しいCGをLDの持つ最高のクオリティで再現できるのがLAの強みだ

兄弟は「自分の捕われている本の足りない部分を探してきてくれ」と哀願し、プレイヤーは「セレーネ」「ストーンシップ」「メカニック」「チャネルウッド」という4つの時代に散らばるページを探しに行くことになる。プレイヤーの行く手には様々なギミックが待ち受けている。



↑実写と見間違うほどのCGクオリティ。このようなCGが2500点もあるという

Drパウロのとっておきビデオ

■ドライアイス■MEGA-LD■10月下旬発売予定■¥7,800予定

超3D映像で、アダルトも充実の秋!!

とある大学で心理学の教授を務めるDr.パウロ。実は彼はその筋では有名なビデオコレクター。そんなビデオのなかにはかなり危ない橋を渡って入手したものもあるという。

ぜひとも見てみたい極上ビデオの数々だが、そうすぐには見せてもらえない。Dr.パウロの提示する心理ゲームに挑戦し、見事に高得点をマークしなくてはならない。ゲームの内容は簡単。

6本のビデオから、1本選び、Dr.パウロの話からそこに登場する女の子の性格を想像し、そのあとに映像を観る。ここではさきほど想像したタイプの女の子に対して、博士がどのような視線でその映像を観ているかを想像し、視線の先を画面でクリックしていく。見事に視線の先をクリックできれば高得点。するとご褒美の映像が見れちゃうというわけだ。はたしてDr.パウロの心理ゲームをのりきれるか？

ドキドキものの「とびっきりビデオ」は6本。「更衣室の女」「長襦袢の女」「海の家の女」など、豊富なシチュエーションで楽しめる。

登場する女の子は全部で6人。3Dゴーグル対応だから水野さやかちゃん、西田ももこちゃんなど、まさにとびっきりの美女たちのわくわくドキドキ映像がドカーンと3Dで楽しめちゃうのだ。ウワサによると、どうやら7本目の隠しビデオがあるらしい。Dr.パウロ自慢の逸品らしいから、コレもお楽しみなのだ！



↑この怪しげなオッサンこそ高名なるスケベ、いや心理学者Dr.パウロなのである！



↑ビデオを見せて貰えるか否かは、心理ゲームにかかっている。果たしてキミは……？



↑とってもかわいい女の子たちがキョーレツな刺激をドーンと与えてくれちゃうのだっ！

美リュージョンコレクション 渡辺美奈代

■プラネット■LD・ROM²■10月発売予定　■MEGA-LD■11月発売予定■¥5,800

美奈代の魅力がいっぱい

こういったグラフィック重視の作品こそＬＡに相応しい。他のコンシューマ機では実現不可能な画質なのだ。

写真集未使用の写真など、秘蔵の写真が200点以上！　さらに美奈代ちゃん本人のナレーションも加わり、魅力倍増。キレイな写真を存分に楽しめるだけでなくお気に入りの写真だけを集め、自分だけの写真集を編集することもできてしまう。それだけではなく、写真のなかには「ブラインド」といってクローズアップやスクロールで見れる特別なショットも隠されている。これをいくつ発見できるか？

これで5800円という低価格なのもうれしいかぎりではないか。ファンならずとも入手しておきたいタイトルだ。また第２弾「坂木優子」もスタンバイＯＫ。11月に発売される。



↑デジタルメディア化で写真集とは別の美奈代ちゃんの魅力を発見できるかもしれない！



←君の選んだ写真で編集するアルバム。きっと素晴らしいものになるだろうね

ヴァジュラ弐

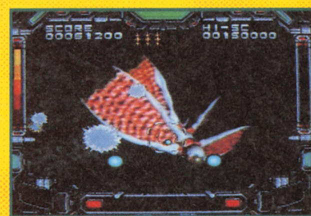
■パイオニア■LD・ROM²■10月発売■¥9,800予定

超高速(ハイスピード)シューティング!!

ハイクオリティＣＧで描かれたバトルフィールドで繰り広げられる「ヴァジュラ」の新たなる戦い。早池峰の翁の呪力によってよみがえった傀儡傀が今回の敵。世界に魔の手を伸ばす翁は地下深く要塞化した巨大な木「反魂樹」に潜む。プレイヤーはヴァジュラを駆り、反魂樹の中へと飛び込んで行く。樹の内部は６つのエリアに分れており、最深部に進むに従い、人工建造物のイメージが薄れ、より生物的になっている。

３、５ステージは噂の「高速シューティング面」。目にもとまらぬスピードで動き回る敵の動きを、予測し、叩き落としていく。ハイクオリティＣＧの効果もあいまって、迫力あるステージとなっている。この迫力は実際に体験しなければわかるまい。シューティングファンにはおススめ。とにかく一度チャレンジしてほしい。

全ステージクリアで、サイド２のド迫力３Ｄゴーグル対応のＣＧが見られるぞ!!



↑高速ステージは新次元のシューティングフィールドを実現。ぜひとも体験すべし！



↑ステージごとにハイクオリティCGによる巨大ボスが待ち構えているぞ

GHOST RUSH!

■パイオニア■MEGA-LD■10月末発売予定■¥9,800円予定

ゴーストハンターは今日も行く!!

このゲームは「ローグ」タイプのＲＰＧ。毎回変化するダンジョン内でゴーストを捕まえてきて賞金を稼いでいくというもの。だが単に賞金を稼ぐだけのゲームではない。実はゲーム内にいくつものナゾが隠されている。今回はこのナゾの部分に迫ってみよう。

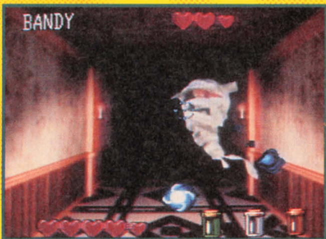
舞台となる洋館は、かつて高名な心霊研究家カース博士が住んでいたという。ここになぜゴーストが住み着くようになったかというと……？

実は博士の開発した「ゴースト召喚機」なるものが館のどこかに隠されているらしい。このほかにも博士の日記など、様々なアイテムがあるようだ。果たして博士はどこへいってしまったのか？

ほかにも楽しい仕掛けや興味津々の謎解きが満載！



←豊富なアイテムがハンターの冒険を支援してくれる！

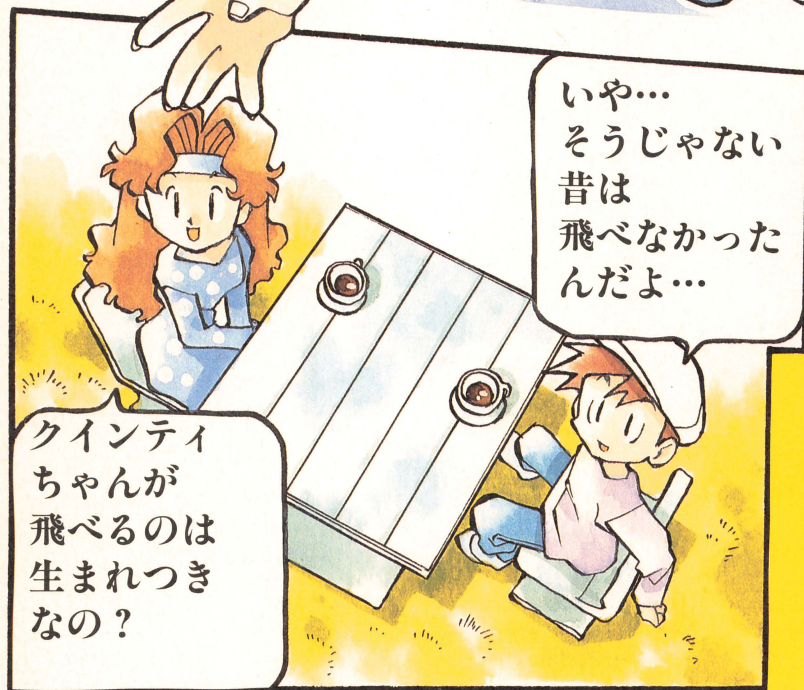


↑個性的でコミカルなゴーストたちを追いかけ館の奥へと進んでいく。キミは果たしてトップハンターになれるだろうか!?

●L.A.ソフトリリース予定情報

発売予定月	タイトル名	発売メーカー	方式
9月	メロンブレイン	パイオニア(MmCN第２弾)	MEGA-LD
10月	美リュージョンコレクション渡辺美奈代 Dr.パウロのとっておきビデオ ゴーストラッシュ ヴァジュラ弐	プラネット ドライアイス《新規参入》 パイオニア パイオニア	LD-ROM² MEGA-LD MEGA-LD LD-ROM²
11月	メロンブレイン 美リュージョンコレクション渡辺美奈代 ドン・キホーテ バック・トゥ・ザ・江戸 美リュージョンコレクション坂木優子	パイオニア プラネット プルミエ《新規参入》 TBS《新規参入》 プラネット	LD-ROM² MEGA-LD MEGA-LD MEGA-LD LD・ROM²
12月	ブルー・シカゴ・ブルース 美リュージョンコレクション坂木優子	リバーヒルソフト プラネット	LD-ROM² MEGA-LD
'95 1月	ロードブラスター MYST	パイオニア パイオニア	MEGA-LD MEGA-LD
2月	GOKU レガシー(仮題) 美リュージョンコレクション３ ブルー・シカゴ・ブルース	パイオニア(MmCN第３弾) NLP《新規参入》 (ニューラーニングプロジェクト) プラネット リバーヒルソフト	MEGA-LD MEGA-LD LD-ROM² MEGA-LD
3月	GOKU	パイオニア	LD-ROM²

クインティちゃんて
空を飛んでる時
とっても
楽しそう…





Quinty（クインティ）

⑸1クインティの謎のまき（その1）

by 杉森建

よろこべ
クインティ
ついにお前の
夢がかなう
時がきた!

オレの発明した
その波動ロケット
パックさえ
あれば
自在に空を
飛ぶことが
できるのだー!!

セカム・10歳

あ
あぶないよ
クインティ
ちゃん…

いーぞー
クインティ!

さあ
行け!
クインティ

パートン
8さい

カートン
8さい

クインティ
いきまーす

ド

バシュルルル

ド

あーーッ!!

昔は空が飛べなかった⁉まだまだ謎の多いクインティにお手紙を‼ お便りは編集部「クインティ」係まで

つづく

PC-FX・
SEGASATURN・
PLAYSTATION・

NEW MACHINE AVENUE
ニューマシーンアベニュー

発売真近。三役そろい踏みの情報だ!

ニューマシン3機種が年末発売に向けスタンバイ。新機種戦線も充実の秋を迎えている。
今回はPC−FX、プレイステーション、セガサターン、それぞれの最新情報をまとめて紹介していこう!

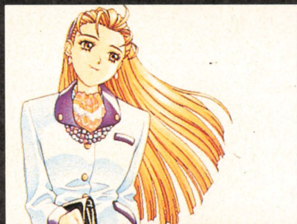
PC-FX

卒業ⅡFX

ウワサのニューハード、PC−FXの性能をフルに発揮!
人気のシミュレーションゲームが堂々の登場だっ!!

■NECホームエレクトロニクス■発売日未定(PC−FXと同時発売)■価格未定

女子高の新任教師となって5人の生徒を指導していくという話題の育成シミュレーションゲームが登場。パソコン版が発売され、PCエンジン版も12月に発売予定であるが、あえてPC-FXでも発売しようというのだからもちろんタダの移植のわけがない。このニューハードならではの高度な動画再生能力をフルに活用し、フルカラー、フルスクリーンでのアニメーションを実現。大量の動画枚数を使いTVアニメに匹敵するクオリティを持ったオープニング、エンディング、そしてイベントシーンが楽しめるという。従来の「卒業」ファンはもちろん、シミュレーションファンは要チェックだぞ。


↑お嬢様、安田舞奈ちゃんは体育が苦手


←シンディは英語が得意科目。国語が苦手なのだ


←谷由利佳ちゃんはおっちょこちょい。数学が好き!


←石橋美佐子ちゃんは血液型A。国語と英語が得意


←犬塚さおりちゃんはいかにも活発そうではないか

SEGASATURN

バーチャファイター

ゲーセンの熱気がお茶の間に……。もうちょっとの辛抱だ、アキラたちがやってくる!!

■セガ■発売日未定(セガサターンと同時発売)■価格未定

セガのアーケード開発チーム「AM2研」がその総力を挙げてセガサターン用へと移植にあたっている「バーチャファイター」。

その完成度を疑う余地はないだろう。アーケード版からの完全移植はもちろんのこと、どうやらセガサターン版ならではの新要素も加味されるらしいぞ。これはユーザーレベルの設定などといった当たり前のことではなく、もっとスゴイものであるらしいが、現段階ではまだ秘密である。いったいどんなものなのか、いろいろと想像しながら待つのも一興!

ハードとの同時発売も決定し、現段階での完成度は80パーセント。セガサターンの牽引力となることは間違いないだろう。自宅のテレビ画面でラウやウルフたちに会える日は近いぞ。

また、ハードとセットでのお得な「プラスワン」での発売もありうるかも!?







←「バーチャ〜」は動いてこそ、その迫力のすべてが伝わる。ラウ対ウルフの攻防を連続写真でどうだっ!!

PLAYSTATIN

リッジレーサー

ナムコ・スピリッツがPSに宿る！　同時発売へ向け、あのリアルレーシングがスタンバイ！

■ナムコ■プレイステーションと同時発売■予価6000円前後（税別）

おまちかね、ゲーセンでもチョー有名な本格レーシングゲーム「リッジレーサー」のＰＳ版の情報がはいってきたぞ。現在開発状況は50パーセントで、ほぼ完全な移植が期待できそうである。

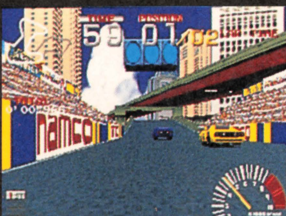
これまでハッキリした情報がなく、発売時期などが気がかりだったが、今回、ＰＳ本体との同時発売がアナウンスされ、ファンはほっと一息といったところではないだろうか。ゲームモードはコンピュータを相手に１位を競う「バトルモード」（難易度は３段階）と、制限時間内でいかにはやく走れるかを競う「タイムトライアルモード」の２つがあり、もちろんマニュアル、オートマの２種類のシフトが選択可能だ。サーキットも初心、中級者用と上級者用（タイムトライアル時も使用）の２つのコースが用意されている。

基本的にはアーケード版と同じ仕様なのだが、ＰＳならではの新システムも追加搭載されるという。これについては現段階では未発表だが、視点切り替えや走行の様子を記録し、再生できるビデオモードなどが予想される。これだけ豪華なソフトが6000円前後の価格帯で発売されるというのだ。これはソフト業界に波紋を呼びそう!?





↑メニュー画面。タイプの違うマシンのなかから好きなものをチョイスできる



↑シグナルが青に変わってスタート！背景の細かい作り込みにも注目したい。



↑まんまアーケードの迫力が再現されているのだっ！

←自車が見えるこのアングルはいったい……？

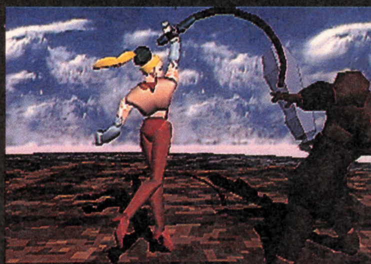
PLAYSTATIN

闘神伝（仮）

PSで燃える！本格３D格闘ゲームがその姿を現わした！お楽しみはこれからだ!!

■タカラ■発売日未定■価格未定

ポリゴンを扱わせたら新機種でもナンバーワンのＰＳだけに、やっぱり出ました、という感じの３Ｄ格闘ゲーム。以前にメーカー名を伏せてプレス向けに発表はされていたが、今回一般に向けて発表がなされたわけだ。従来の格闘系ゲームに比べ、テクスチャーマッピングやグローシェーディングなど見た目で差を付けている。特徴的なのはキャラクターがそれぞれ武器を持って闘うという点。それと回り込んだりという直線的でない戦闘が可能な点だろう。現在完成度は30パーセントということで、先々が楽しみなタイトルだ。




↑武器を持っている分、間合いは広くなる

←リアルさよりも必殺技などハデな演出を追究

PLAYSTATIN

宝魔ハンター・ライム

Special Collection Vol.1

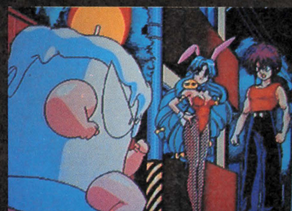
コンピュータ上でのみ楽しめるオリジナルアニメーションがPSを舞台に大爆発！

■アスミック■12月発売予定■予価5800円

「宝魔ハンター・ライム」は一風変わったソフトだ。ゲームながらも全編がオリジナルのアニメーションという「見て楽しむ」作品なのである。パソコン版が「タケル」販売で発売されていた。パソコン版ではセリフは字幕によって処理されていたが、今回はプレイステーションとCD-ROMの特性を活かし、玉川紗己子ら豪華声優によるアフレコが行われている。

またＰＳ用にオリジナルストーリーが書き下ろしされており、動画数もパソコン版の30パーセント増しで完成度もアップ。ゲーム機の新たな可能性を覗けるかも？




↑第１話はバニーガールに変身する

←今度は看護婦さん。毎度コスプレするのだ

SUPER-FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE, MEGA DRIVE, GAME BOY, GAME GEAR, NEO GEO, ･･･ETC FOR ALL TV GAMES

必本スーパー！

ヒッポン

今号より新体制でスタート！ゲームの世界に新風を吹き込むべく，来月も超大型特集で臨みます。皆さんも応援してくださいね!!

次号12月号は 11月2日発売！

予価490円（税込）



EDITOR IN CHIEF……石川順一
EDITORS……根本康弘　戸田裕二　後藤勝　大塚充　山口和則　生島綾子
STAFF……キャラメルママ　ベントスタッフ　CB'S PROJECT　ゲームフリーク　ヘッドルーム　ターニングポインツ　GTV　山猫有限会社　インターラクト　ベニー松山　手塚一郎　成沢大輔　石埜三千穂　杉森建　猪野清秀　渡辺浩弐　戸田秀実　佐久間亮介　内田聡　山住賢司　佐藤大　稲坂曜　野安幸男　清水満　徳永佳明　岩片翼
DESIGNERS……バナナグローブスタジオ　遊デザイン室　デザインスタジオROOM　M'S SPACE　バケッツスタジオ　ティースタジオ　PH2
ILLUSTRATORS……キャラメルママ　唐沢なをき　田口順子
PROOFREADER……フラッパーズカンパニー

必本スーパー！
1994年11月号

発行人　蓮見清一
発行所　㈱宝島社
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話［編集部］03-3239-0237
［雑誌広告部］03-3234-3917
［営業部］03-3234-4621（東京）
06-204-1966（大阪）
052-201-4181（名古屋）
印刷所　光村印刷株式会社

秋は寂しい季節だけれど
当コーナーは元気一杯！

New Soft Street

ニュー・ソフト・ストリート

今月紹介する新作は全67タイトル。当コーナーの新記録だよ。

Flash 1



LUNAR ETERNAL BLUE (MD)

P134～135

Flash 3



パワーオブザハイアード (SFC)

P137

Flash 2



タクティクスオウガ (SFC)

P136

Flash 4

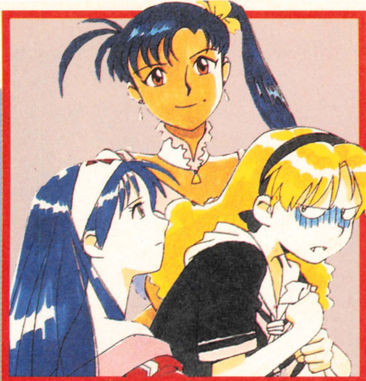


ワンダープロジェクトJ 機械の少年ピーノ (SFC)

P138

新作ソフト最新情報63本

P139～151



NEW SOFT STREET FLASH

MD

LUNAR — ETERNAL BLUE —

▶ゲーム アーツ
▶年末発売予定
▶¥9800
▶RPG

メガCDユーザー期待の新作RPG『LUNARⅡ』が年末発売にむけて着々と制作が進行している。今回はその速報をみなさんにお届けしよう。

メガCD期待の大作RPG完成にむけ開発進行中！

いよいよ大作RPG『LUNARⅡ』が完成に近づいてきた。現時点では発売日は決定こそされていないものの、年末には店頭に商品が並びそうである。今回は最新画面を中心に紹介しよう。

物語は前作の数百年後という設定。前作の主人公アレスたちの冒険が伝説となりつつあるとき、ひとりの少女が目覚める。赤く燃える月の姿を幻視するひとりの少女と、ルナの辺境に住む少年ヒイロ。この2人の出会いが新たなる冒険を紡ぎはじめる……。プレイヤーは主人公ヒイロとなって、少女とともに試練の旅へと立ち向かうのだ！



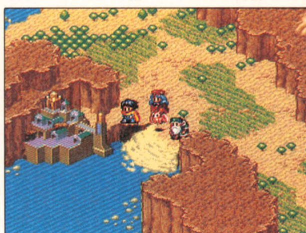
←青き星を横手に見ながら迷宮を踏破していく主人公たち。ここはゲームの序盤に体験することになるらしいぞ。楽しみだね





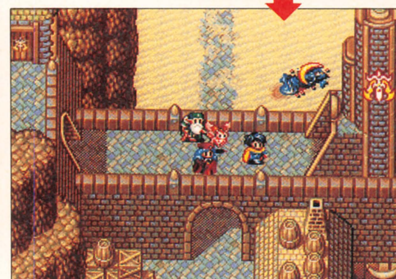
↑町での情報収集はRPGの基本。もちろん重要なものからユニークなものまで様々だ

↓フィールドマップ上では町はこのように表現されている。角度のつけかたが斬新だよね





↑遺跡のような雰囲気を持つダンジョン。ここではどんなイベントが待っているのだろう



↑←高さの概念が取り入れられており、しっかりと探索しなくては見落としてしまいそうな場所も存在するのである

運命の輪に導かれる少年と少女たち

ここではプレイヤーの分身ともいうべき主人公と、彼と冒険を共にすることとなる5人と1匹を紹介しよう。各キャラクターたちはそれぞれの過去を持ち、それがゲーム本編に絡んでくるのは確実。当然、ゲームに直接関わってくる能力差もきちんと設定されており、彼らをよく理解することが冒険の下準備となるはずだ。

ヒイロ&ルビィ

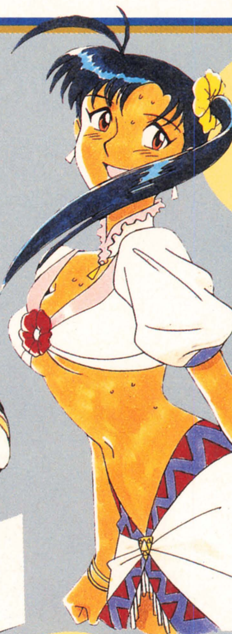
←彼が主人公。謎の少女ルーシアと出会い、冒険に。肩に乗っているのは相棒のルビィ。ヒイロのお嫁さんが夢らしい

レミーナ



↓16才という若さで魔法ギルドの当主であり、爆炎と氷撃の魔法が得意。わがままでお金に異様な執着を見せるお嬢様

ジーン



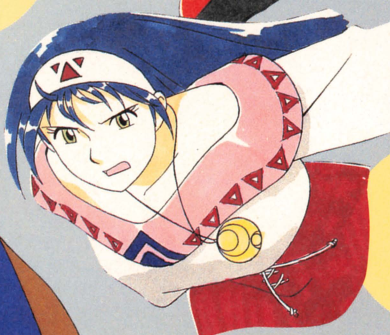
←舞いの力を魔法として使う。旅芸人のキャラバンに所属しており、一座でナンバー1の踊り子だ。ふだんは男勝りだが涙もろい人情家の一面も

ロンファ



↑祈りの魔法を扱う遊び人。この風貌で18才。賭事を好み、サイコロで解決しようとするクセを持っているらしい

ルーシア



←謎の少女。その素性はまったくわからず、とんちんかんな会話や行動をとることも……。アルテナの女神に会うためにヒイロとともに旅に出る

ナル



←キカイ山と呼ばれる森を根城にする盗賊団の首領。普段は態度がデカイが、じつは寂しがり屋。ルビィが気になる？らしい

独特の魔法システムを使いこなせ

前作とは異なり、今回は各キャラクターの操る魔法のシステムに変更が加えられた。ゲーム中に登場する魔法は、そのタイプにより4つに分類される。通常のレベルアップにより覚えていく戦闘補助魔法、特定のアイテムを装備することで使用可能となる特殊魔法、装備する武器により威力が変化するもの、そして敵から得た魔法力を使ってパワーアップさせつつ、さらに新しい魔法を覚えていく強化魔法だ。とくに4番目のものは戦闘に勝利することで入手する魔法力を配分していくことで、その魔法自体を強化してしまおうというもの。単なるレベルアップのためだけの戦闘シーンではないのだ。このパワーアップの配分次第で、ゲームの難易度も大きく変化してくるはず。その場しのぎではなく、しっかりと先を見据えた成長が要求されてくるのだ。



力を得て魔法を強力に！

➡同じ魔法でも魔法力を上昇させていくことで強化されていく。もちろん魔法力を上げてこそ覚えるものも存在し、計画性を持って成長させねばダメ



➡魔法が最も活用されるのが戦闘。前作以上にパワーアップしたAI機能も装備しているぞ



➡これはロンファのサイコロ？そう賭博も魔法の力として活用できるのだ。どんな効果かな？



⬆挟み撃ちにあったようなときこそ、魔法を活用して不利な状況を打ち破っていくのだ

⬇特定のアイテムを装備しなくてはならない魔法もある。アイテム探しも楽しめそうだ



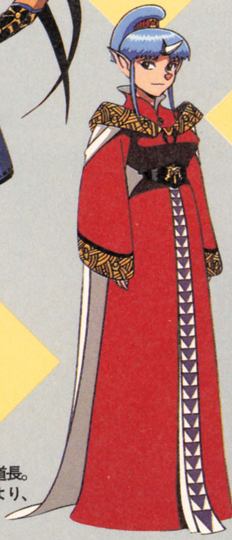
物語の鍵は四英雄が握る？

物語中には、様々なところに四英雄なる存在が登場する。彼らはかつてこの世界を救った「四英雄」にちなんでこう呼ばれている。どうやら本編では重要な役割を担っているらしいが……。



レオ

➡白の騎士と呼ばれるアルテナ神団軍の長。竜汽船バルガンの艦長も務め、白竜を司る戦士である



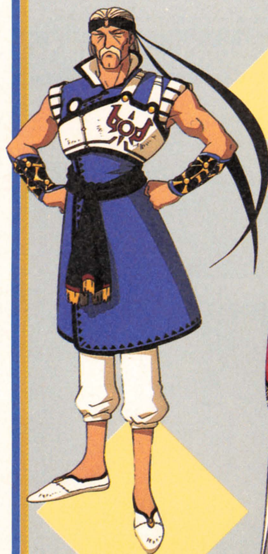
マウリ

⬇赤竜を司る、アルテナ神団の神官長。以前はロンファの恋人であったらしいのだが……



ボーガン

⬇黒の魔法使いと呼ばれるアルテナ神団の魔法使いの長。黒竜を司りレミーナとの因縁を持つ



ライナス

⬆アルテナ神団の武道長。公正で厳格な態度により、人々から慕われている。青竜を司る男

これが本当のビジュアルアニメーション

『LUNARⅡ』の見どころのひとつに緻密なビジュアルアニメーションがある。ゲーム中の随所に盛り込まれているこのビジュアルは、TVアニメも顔負けの仕上がり。これまでのような単なる一枚絵の切り替えではなく、完璧なアニメーションとなっているのだ。間違いなくビジュアル・ショックを受けるはずだぞ！

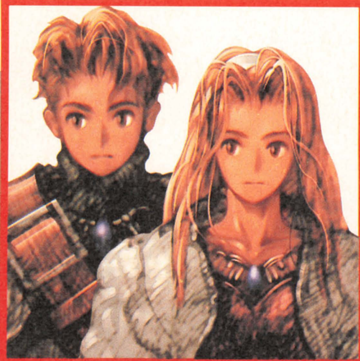


⬆物語の随所に挿入されるビジュアル・シーンは必見。滑らかで細かなアニメ処理はさすが！

ビジュアルシーンはアニメをこえた?!



楽しみに待っててネ！



NEW SOFT STREET FLASH SFC

タクティクス オウガ

▶クエスト
▶発売日未定
▶価格未定
▶シミュレーションRPG

数多くの人が、首を万里の長城よりも長くして発売を待っている『タクティクスオウガ』の最新情報を一挙公開。早く来い来い発売日!

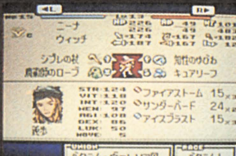
発売に向けて続々公開される新画面&情報に歓喜・驚愕せよ!!

S・RPG史上、最大の傑作になるだろうと発売前から期待されているクエストの新作S・RPG『タクティクスオウガ』。第一報が報じられてから小出しに情報は流れているものの、大きな発売がない現状は、前作『オウガバトル』でファンになった人たちをはじめ、購入を予定している読者を不安にさせているに違いない。

だがこのたび編集部が入手した画面写真や情報によれば、開発も確実に進み、我々の予想をはるかに上回る作品に仕上がろうとしていることが明らかになったのである。

今回はその新画面を中心に、『タクティクスオウガ』を究極のS・RPGに位置づける注目すべきシステムや、ハードの限界を超越したバトルシーンの一部を公開しよう。発売日はそう遠くない。刮目(かつもく)して待っておるのだぞ!

前作以上に緻密なパラメータ群



←前作からはるかに増加したパラメータたち

ゲームを支配するNATSシステムとは?

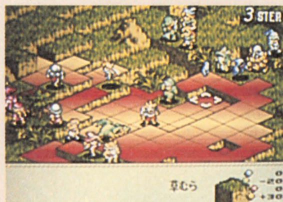
SLGを楽しむ時に、どうしても問題となるのが、ユニットの移動や攻撃のシステム。

『タクティクスオウガ』では、既存のシステムの長所を兼ね合わせた「NATS (Non-Alternative Turn System)」を採用し、この不満を解決している。各ユニットの素早さと装備の重さからWT(ウエイトターン)がはじき出され、これを消化し終えたユニットから新たに行動ができる仕組みになっているのだ。重いユニットはWTも大きくなるので、なかなか順番は回ってこないという訳だ。



←空を飛べたり軽装備のユニットはWTが少なくなる

ターン毎の移動もスムーズに



←WTがゼロになると移動できる。赤い部分が可能範囲だ

NATS概念図

既存のシステム、ターン制と完全リアルタイム制の長所を兼ね合わせたのがNATSなのだっ!

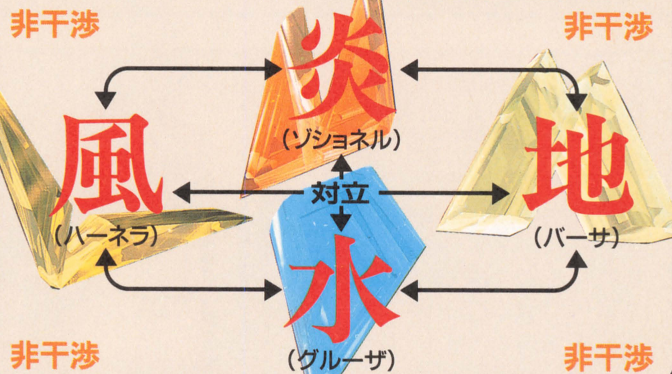
ターン制	1ターン毎に交互にユニットが行動する。個別の速さを表現しにくい。	NATS ユニットの位置や状態を把握しつつ、行動ができる。個々の「速さの違い」も再現される。
完全リアルタイム制	ユニットがリアルタイムで動く。敵味方の把握が困難になりがち。	

信仰される神々たち ～エレメントについて～

各ユニットは、下記にあるような四つのエレメントのうちどれか一つに属している。そしてそのエレメントの違いは、そのまま攻撃方法や魔法の威力に影響を及ぼすのだ。この相対図を頭に入れてプレイすると勝率もアップするぞ?



←自軍の一覧表。エレメントが表示されているのが分かる



画面内で繰り広げられる壮絶なバトルシーン

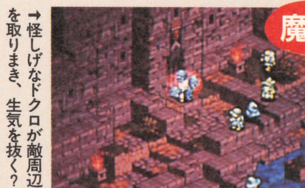
最大のチェックポイントである戦闘シーンもバッチリ。高低差の存在するマップ上で、敵味方が入り乱れて行なわれる熱き戦いが画面上に展開されるのだ。アーチャーは弓を放ち、ファイターは敵をまっ二つにぶった斬る。前作では切り替わった画面で表示された戦いの様相が、本作品では移動画面上に映し出されるぞ。



↑どうやらトレーニングモードにおける戦闘準備画面らしいのだが……詳細は不明だ



←振り降ろした剣の閃光が光り、敵はまっ二つに!



←怪しげなドクロが敵周辺を取りまき、生気を抜く?



←正確無比の弓矢がビシッと音を立てて、敵に向かう!

※画面はすべて開発中のものです。



NEW SOFT STREET FLASH

SFC

パワーオブザハイアード

▶メサイヤ
▶12月発売予定
▶¥9800
▶シミュレーションRPG

移動・攻撃・魔法など、キャラクターの行動を全てアニメーションで表現。玄人から初心者まで幅広いユーザーを受け入れるシミュレーションRPG。

ハイアードシステムがウリのニューシミュレーションRPG

ファンタジーの世界で、魔獣使いの4人が活躍するシミュレーションRPG。タイトルにもある「ハイアード」、すなわち「傭兵」のシステムがこのゲームの特徴だ。1人の魔獣使いが備える魔獣は2体、つまり、4人＋8体の最大12ユニットでゲームは進行する。

たったそれだけ？　という人がいるかも知れないが、使用可能な獣魔法が違ったり、攻撃や移動などの得意分野が違ったりと、魔獣に個性があるので、少ないユニットでも戦略性は高いぞ。



←ワイバーンなどの魔獣が活躍する、ファンタジーの世界が舞台なのだ



→天から光を受けて、体力回復！　こんな美しいアニメが随所に用意されている

戦闘はバリバリのアニメーション

このゲームに戦闘画面は存在しない。なぜなら、フィールドマップ上で、そのまま戦闘するからなんだ。キャラの一つ一つがデカいのはダテじゃない！　おまけに、キャラや魔獣やモンスターの種類によっても攻撃や魔法のアニメーションが違うんだ。特に魔法なんかは、ド派手なヤツが用意されているらしいぞ!!



↑ゴーストの大きなクチとキバが襲い来る。こんなスゴい動きが何種類もあるなんて！

この物語で活躍する4人の魔獣使い

ネイナ

←主人公の心優しい少女。2年前に失踪した兄の行方を追うために、独り故郷を旅立つ決意をする

アレフ

←ネイナの兄。魔獣使いの住む村を出た後、悪の国の手先となり、皇帝の命令を冷酷に実行している。

リム

←ネイナの幼なじみで、アレフを慕って一緒に旅立つ女の子。帝国の行為に疑問を抱いている

ディーノ

←気は優しくて力持ち。ちょっぴりマヌケで、語尾に「でぶぅ」とつける変わったクセがある

魔獣と獣魔法システムについて

主要キャラ4人、これじゃチョイト戦闘は心細いよね。そこで、傭兵ならぬ傭魔獣の御登場。彼らは戦闘してくれるだけじゃない。主要キャラの隣に配置すれば、なんと主要キャラが魔法を使えるようになる。これを獣魔法と呼び、攻撃、強化、治癒、奪取の4種類があるんだ。

魔獣選択画面
名前　ガーゴイル
LV/HP　1/ 60
攻撃力　34　S
防御力　25
耐魔力　10
獣魔法　強/弱/治/攻　8/ 0/ 0/ 8

←魔獣を8体、よりどりみどり



←攻撃系の獣魔法。焼きつくせ

シミュレーションRPG史上最大のボス？

冒険を進めていくと、遭遇するであろう巨大ボス。このデカさがまたハンパじゃない。なんたって、一匹でテレビ画面イッパイなんだから。

おそらく、シミュレーションRPG史上最大の大きさでしょう。このドラゴンなんかキミも一目見たら驚くこと間違いなし！



↑ドラゴンは左右に首を振り回して、ブレスを吐く迷惑なヤツだ

　※画面はすべて開発中のものです。



NEW SOFT STREET FLASH

SFC

ワンダープロジェクトJ 機械の少年ピーノ

▶エニックス
▶12月9日発売予定
▶¥11800
▶コミュニケーションアドベンチャー

今までのゲームにない斬新なアイデアを満載したエニックスの意欲作。正式なタイトルも決定し、ようやくその全貌も明らかになってきたぞ!!

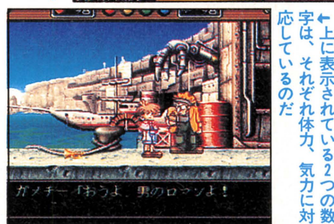
『ワンダープロジェクトJ』って、実はこんなゲームなんだ!!

ゲームの舞台は「コルロ島」と呼ばれる、人間と機械人間の「ギジン」が共存する美しい島。なぜか対立を始めた両者を仲介すべく開発されたギジン4649型が、主人公の「ピーノ」少年だ。

このピーノくんとリアルタイムでコミュニケーションを取りつつ、様々なイベントや謎をクリアしていくという、従来のゲームにはなかった独特の進行スタイルを持つのが本作品。プレイヤーは「ティンカー」と呼ばれる妖精型の交信用インターフェイスロボットを操作し、目覚めたばかりのピーノくんに、様々なことを学習させていくのだ。



→左の方の少年が主人公のギジン「ピーノ」。右にいる妖精が「ティンカー」だよ



←上に表示されている2つの数字は、それぞれ体力、気力に対応しているのだ

ピーノは経験をとおして成長するんだ！

ピーノはとても高性能のギジン。彼は常に自分の意思で考え、行動してくれるんだ。それに、生まれたばかりでとっても素直だから、取った行動は全て能力や性格に反映されるぞ！　例えば、「鉄アレイ」を持ち上げると、頭は良くならないけど、腕のちからはつくよね。すると、次第に運動が得意なヤツに成長してゆき、話し方も体育会系っぽくなるよ。

また、何回も同じ行動をホメてあげると、ピーノはその行動を自然に行うようになってくる。まさに、人間ソックリだね！



→運動能力が高いピーノ。かなり気合いが入ってますね～



←チョットおマセなピーノは、知性や感受性などが高いのだよ

的確なアドバイスでピーノを育成

キミがティンカーを使って適切なアドバイスをしてあげれば、ピーノの行動をある程度コントロールすることができるぞ！　ある行動に対して「ホメて」あげれば、その行動を覚え、逆に「注意」したり「叱って」あげたりすると、その行動を取らないようになる。上手くコミュニケーションを取って、ピーノの良き先生になってあげよう。







始めの方のお話をチョッピリ紹介





そうだ！



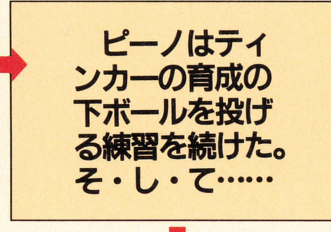
ボールをぶつけてイジメッ子をこらしめよう



→ほらほら、ピーノくん。そこにボールがあるよ。さあ、投げてごらん



↑投げてくれたら、すかさずホメよう。そのうちチャント覚えてくれるよ



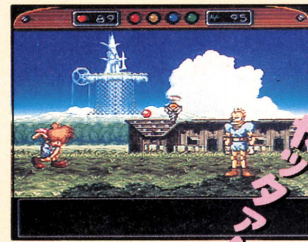
ピーノはティンカーの育成の下ボールを投げる練習を続けた。そ・し・て……



←さあ、本番だ。もし失敗してもあきらめずに、再チャレンジしてみよう！



ざんねん…



ヤッタァ！

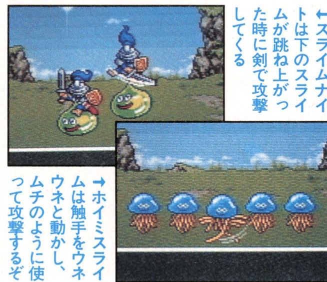
おみごと

ドラゴンクエストVI　幻の大地

SFC ■エニックス■発売日未定■価格未定■容量未定
●RPG● 1P専用●バッテリーバックアップ●カートリッジ

続々と公開される戦闘アニメーションシーン

先月にひき続き、期待の『DQVI』最新情報をお伝えしよう。今回公開されたのは戦闘シーンにおいての、呪文効果のアニメーションシーン&岩石投げという特技のアニメーションシーンだ。特に後者の岩石投げについては、『DQ』シリーズでも、今回の『VI』で初めてアニメーションで表現されている。他の特技の続報に期待しよう!



←スライムナイトは下のスライムが跳ね上がった時に剣で攻撃してくる

→ホイミスライムは触手をウネウネと動かし、ムチのように使って攻撃するぞ

魔法効果もアニメーションしちゃう♡

メラ



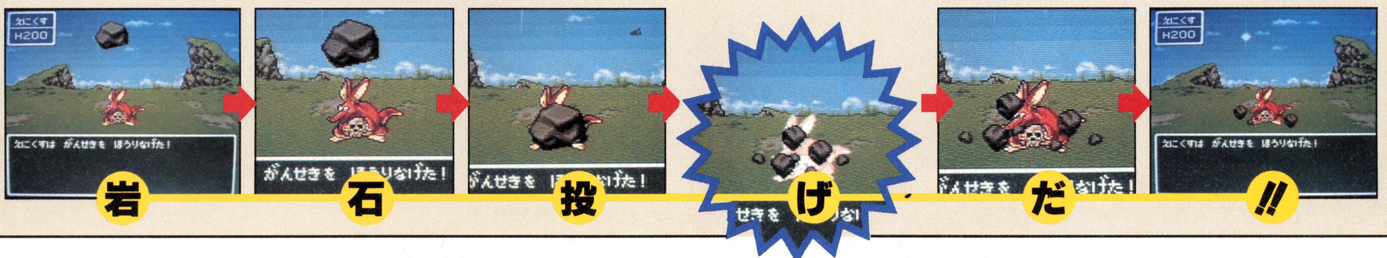
↑火炎系攻撃呪文、敵1体めがけて火の球を投げつけ、当たると燃え上がるぞ

ヒャド



↑冷気系攻撃呪文。敵1体めがけ、無数の氷の塊が集まっていくのがわかるね

こんな特殊な攻撃も可能らしいぞ!



ヴォルテックス

SFC ■パック・イン・ビデオ■12月9日発売予定■¥9800■4M
●シミュレーション● 1P専用●パスワード●カートリッジ

フルポリゴンで展開される迫力のロボットバトル!

スーパーFXチップを使用した、3DリアルタイムバトルSLG。

キミはヴォルテックスのパイロットとなり、4つの変形と用途や威力の異なる数種の武器を使い分けて、水の惑星や砂漠の惑星など全部で7つのステージを攻略していくのだ。



↑奪われた人工知能システム「AIコア」を取り戻すべく、キミはヴォルテックスに乗り込む



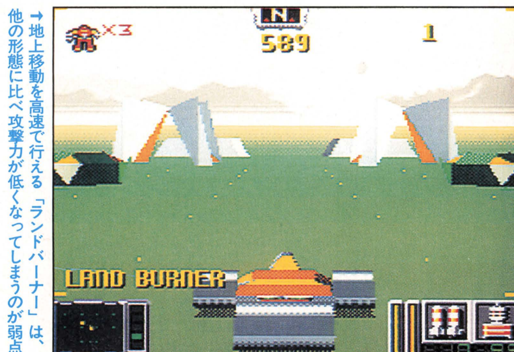
↑このロボットタイプがヴォルテックスの基本形「ウォーカー」。様々な武器が使用可能なので、使いやすいフォームといえるだろう



↑変形や旋回などの基本操作を教えてもらえちゃうコントロールモード

↓高速で空中を移動できる「ソニックジェット」。燃料を大量に喰うらしい





→地上移動を高速で行える「ランドバーナー」は、他の形態に比べ攻撃力が低くなってしまうのが弱点



←「ハードシェル」は機体のダメージを低く抑えることができる。そのかわり、移動速度は遅いぞ

←敵キャラも当然ポリゴン。後方だろうが前方だろうが、容赦なく弾を打ち込んでくるぞ!!

クロノ・トリガー

SFC ■スクウェア■発売日未定■価格未定■24M
●RPG●1P専用●バッテリーバックアップ●カートリッジ

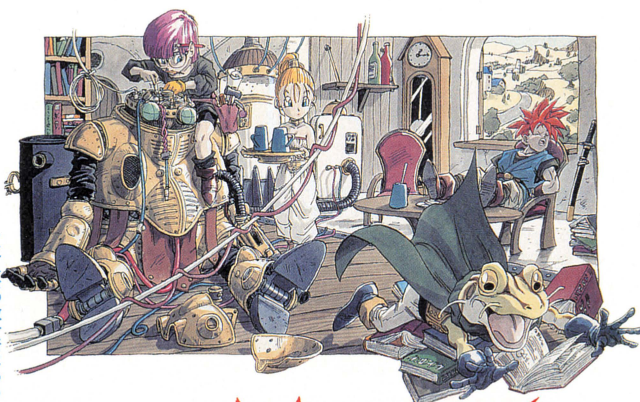
これが新アクティブタイムバトルだ！

スクウェアの最新作『クロノ・トリガー』の続報だ。ゲーム画面を見て頂いてもわかるように、アクションRPGと見紛うばかりのアクションシーンをみせてくれるのが本作品のウリのひとつ。でも正真正銘のコマンドタイプRPGなのだ。3人パーティが基本となる戦闘シーンでは、個性豊かなキャラクター達が画面狭しと暴れまくるぞ。

超巨大モンスターの存在も明らかに



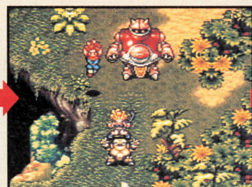
←主人公の数十倍はあろうかという、超巨大モンスターの出現に、タジタジの図



ついに公開！ これが合体魔法ビックトルネードだ!!



↑3人技、ビックトルネードのはじまり、はじまり〜〜っ



↑ロボのところへ、エイラとクロノがジャンプして集まってくる



↑さぁ、3人揃ったぞ！ 準備OK 大技、ビックトルネードだ



←天まで届きそうな黒い竜巻きが発生。うわっ、まるで科学忍者隊ガッチャマンみたいと思うのは私だけか？

マグナブラバン〜遍歴の勇者〜

SFC ■アスク講談社■11月18日発売予定■¥9800
●RPG●1P専用●バッテリーバックアップ●カートリッジ

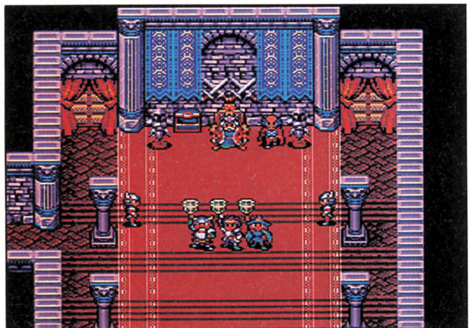
おちこぼれ、はみだし者？ なぜか俺たちゃ魔王討伐隊

ひょんなことから魔王討伐隊に大抜擢された、おちこぼれパーティが主人公のRPG。パーティ人数は最大5人。ド迫力の戦闘はオートバトルで敵・味方が入り乱れて戦うぞ！

剣と魔法の世界が舞台の、チョッピリ喜劇風味がミックスされた作品。



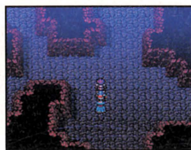
↑元農民の騎士、酒癖の悪い女魔法使い、無鉄砲の職業戦士。何とも頼りなさそうなパーティ



↑王様から騎士の勲章を授けられる。いいのか、こんなヤツらで？



↑シンプルなメニュー画面



↑薄暗い洞窟を進む一行

これが「ダイナリアル戦闘システム」なのだ！

『マグナブラバン』最大の特徴は、その戦闘システムにある。ターン制なしの完全リアルタイムで、主人公たちはあらかじめ設定された「作戦」に沿って行動してくれるぞ。

「作戦」を設定するファイルは全部で5つ。その中の「逃走」と「緊急」を除いた3つは、いずれも「いつもは○○○○○○で××××××する」という文章形式になっており、○の部分に武器や魔法を選択していくのだ。同様に「ときどき……」、「または……」と文章を作っていくと、オリジナル作戦のできあがり！

このゲームにはHPの他にPW（気力）値が設定されており、魔法のみならず、直接攻撃や飛び道具などの行動でもこの値を消費してしまう。PWが低下し過ぎると戦闘の継続が難しくなるので、早め、早めに宿屋やアイテム等を利用して回復しておこう。

臨場感あふれる戦闘



↑クォータービューの戦闘画面で死闘が展開！

指令画面で作戦を指示



↑上の文章ほど、その行動をとる可能性が高い

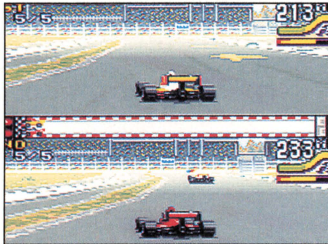
  ※画面はすべて開発中のものです。

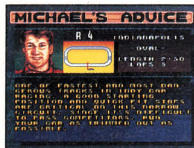
マイケル・アンドレッティ インディーカーチャレンジ

SFC ■BPS■95年1月発売予定■¥9800■8M
●レース●2P対戦可●カートリッジ

北アメリカ15都市を転戦！世界で最も速いカーレース

インディアナポリスで開催される世界最速のカーレースが、史上最高のチャンピオン「マイケル・アンドレッティ」監修の下、待望のゲーム化。サーキット完走後のリプレイモードでは、360°どの方向からも自分の走りがチェックできるぞ！

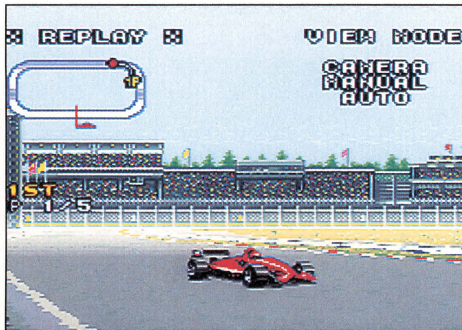

↑初戦のオーストラリアと北米15都市の全16サーキットを走り、シリーズ優勝を果たせ！



↑王者の助言を有効活用



↑マシン選択も勝負の内だ



↑リプレイはカメラ、オート、マニュアルの3つのモードを用意

幽☆遊☆白☆書 特別篇

SFC ■ナムコ■発売日未定■価格未定■16M
●ビジュアルバトル●2P対戦可●カートリッジ

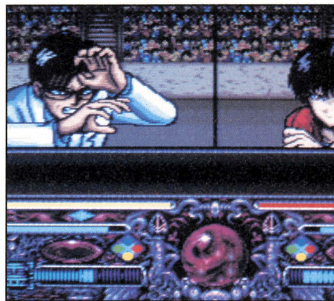
幽助が、飛影や蔵馬が、SFCで再び活躍するぞ！

小学生から大人まで幅広い年齢層のファンを持つ、大人気マンガのビジュアルバトルゲーム第2弾。十字キーとボタンのカンタン操作で「霊丸」や「邪王炎殺黒龍波」などの必殺技がキミにも出せるぞ！　他にも、技ゲージと霊撃ゲージの一体化、新設のバランスメーターや回避値効果など戦略性も向上しているのだ



↑主人公「幽助」の放つ必殺技。ビジュアルバトルは、まるでTVアニメのような迫力だぞ




↑霊力をUPさせることで、蔵馬から妖狐への変身も可能になった
←今回から活躍する仙水篇キャラの神谷と刃霧。一体どんな闘いを見せてくれるのだろうか？

パックインタイム

SFC ■ナムコ■95年1月3日発売予定■¥7900(予)■8M
●アクション●2P交互可●パスワード●カートリッジ

ナムコの人気者パックマン見知らぬ世界で大冒険！

ナムコのアイドル「パックマン」が異世界を冒険するアクションゲーム。ジャンプ＆RUNで敵をかわしながら先へ進もう！　魔法のリングをくぐれば、ロープやハンマーなどの特殊な能力も使えるぞ。アイテムを集めつつルートを模索していく、パズル要素が強いフィールドアスレチックタイプのゲームなのだ。


↑ロープの能力を使うと上の物にぶら下がれる。あの〜、気持ち良くゆられてる場合じゃ……




↑すらすらスイスイスイと水泳。あっ、下方向にカギを発見！
←ハンマーの能力を使えば、ヤワな床はホレ、このとおり。床下にあるドットは全てイタダキだね

元祖パチンコ王

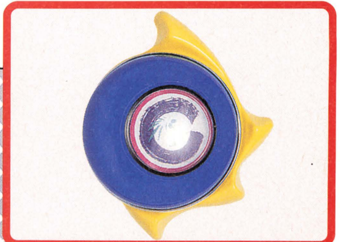
SFC ■ココナッツジャパン■12月発売予定■¥9980■8M
●パチンコ●1P専用●パスワード●カートリッジ●パチンココントローラー対応

パチンコゲームの老舗は話題のCR機を早くも導入

『パチ夫くん』でお馴染みのココナッツジャパンより、パチンコファンのための本格派パチンコゲームが発売される。今回も巷で絶大な人気を誇るパチンコ台がモチーフの台を10機種搭載！　中でも注目は「花満開」などで知られる、とっても恐いCR機まで用意されていることだ。パチンカー必見の要注目ソフトだぞ。



↑こっ、これは……。ハマると万札がガバガバ飲まれるって噂の、とっても恐いCR機！





↑サンソフトから発売予定のパチンココントローラーにもキチンと対応するらしい。パチンカーなら欲しい
←『パチ夫くん』同様、RPG風のストーリーモードもあるよ

アルバートオデッセイ2 邪神の胎動

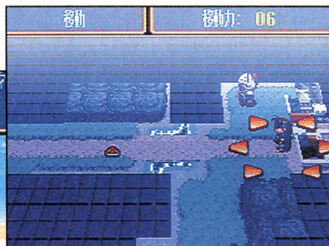
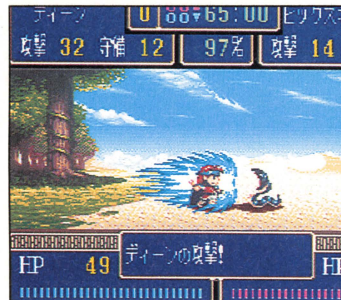
SFC ■サンソフト■95年1月発売予定■¥9980■16M
●シミュレーションRPG●1P専用●バッテリーバックアップ●カートリッジ

シミュレーションRPGの名作にいよいよ続編誕生！

前作『I』での悲劇のエンディングに涙した人も多い、あの『アルバートオデッセイ』の10年後が舞台となっているのが本作品。『I』で敵方として登場したライアモスの実子、ディーンが『2』の主人公を務める意欲作なのだ。前作で活躍した勇者アルバートも登場、前作のヒロイン、ソフィアとの行く末が気になるね。



↑細部まで描き込まれた美麗なグラフィックや前作で好評だったセリフのフキダシ表示は健在

↑フィールド上での移動範囲も前作同様、わかりやすいものだ
←気になる戦闘シーンでは、流れる美しい背景と、多彩な攻撃&呪文の視覚効果に目を奪われてしまう

アルバートオデッセイ外伝 翼の記憶

SFC ■サンソフト■12月発売予定■¥9980■16M
●RPG●1P専用●バッテリーバックアップ●カートリッジ

期待の『アルバート外伝』純粋のRPGで登場!!

ハーピーに育てられた主人公やアルバートの血を引く勇者が活躍するRPG。仲間になるキャラクターも、神官や竜人など多種多様で、神性魔法、ドラゴンブレス等の特技が使えるのだ。ゲームはメインシナリオとクリアには関係のないサブシナリオで構成されており、早解き派の人やジックリ派の方も楽しめそう。



↑会話中に出てくる選択肢によって、サブシナリオが経験できたりできなかったりするのだ



↑左下に見える洞窟に待ち受けるのは、果たして怪物か、財宝か…
←戦闘にターンの概念はなく、順番の回ってきたキャラから行動する。素早ければ、2回攻撃なんてことも

ストーンプロテクターズ

SFC ■ケムコ■12月発売予定■価格未定■8M
●アクション●2P同時可●カートリッジ

悪のゾク王を打ち負かせ！変身！ストーンプロテクタ

海外からイカしたヤツらがやってきた。その名も『ストーンプロテクターズ』。オパール王女をゾク王の軍団から守るため、宝石の力で変身するのだ。次々と襲いかかってくる敵達を、個性的なアクションで蹴散らしてゆけ。これぞ究極の格闘だ。



↑2P協力の他に2P対戦だってできる。王女の見守る中、アツいバトルを繰り広げろ



↑洞窟を進むプロテクターズ。敵が落した武器は使うことも可能



↑彼らがプロテクターズだ


↑麗しのオパール女王

スーパーフィッシング ビッグファイト

SFC ■ナグザット■11月発売予定■価格未定■12M
●釣り●1P専用●バッテリーバックアップ●カートリッジ

釣り具メーカーも協賛したバス釣りゲームの決定版！

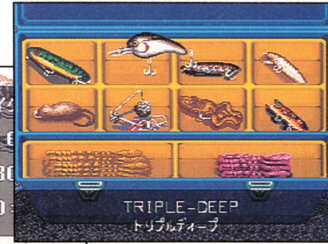
幻の大物や特徴ある動きを見せるバスが登場する釣りゲーム。キミは無名のバスプロとして釣り大会に出場し、全国の大物達に挑戦してゆく。

画面は3Dでキャスティングなども非常にリアル。帝王という攻撃的なヤツや、ドクターと呼ばれる知能の高いバスなどがいて、キミと様々なファイトを展開してくれるだろう。



↑描く軌道をラインで示してくれる親切設計。バスの隠れてそうな所に正確にルアーを放れ





↑釣り具メーカー協賛だけあってルアーの種類もこんなにたくさん
←う〜ん、ちょっと小さいかなぁやっぱり……次こそは、大物を釣りあげるぞ。やったるでぇ〜

 ※画面はすべて開発中のものです。

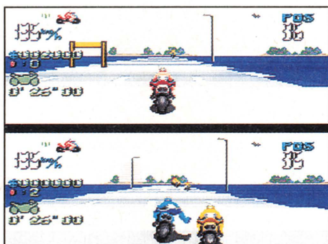
FULL POWER

SFC ■ココナッツジャパン■発売日未定■価格未定■16M
●レース●2P対戦可●パスワード●カートリッジ

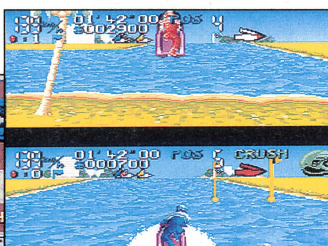
バイク&ジェットスキーで全米No.1を目指すのだ!!

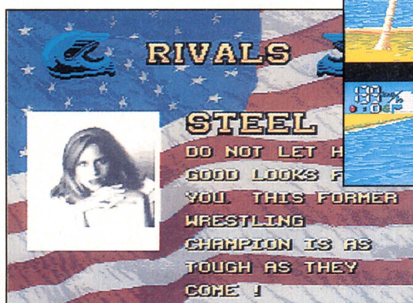
13ステージに分割された全米を、バイクとジェットスキーを交互に乗りこなして優勝を目指すレースゲーム。全大会チャンプやNo.1女性レーサーなどの強敵と争いつつ、獲得した賞金でマシンをチューンアップ！

コース上の様々な障害物や、接戦時における敵マシンとのケリあい合戦などがレースを熱く盛り上げるぞ。



↑画面が2分割される対戦モード。2P側の青いマシンが黄色い敵マシンを蹴飛ばしているね





↑水しぶきを上げて走るジェットスキー。マシンも豪快にジャンプ
←美貌と実力を兼ね備えた、全米No.1女性レーサーのスティール。キミの強力なライバルの1人だ

すごろクエスト プラスプラス ダイスニクス

SFC ■テクノスジャパン■12月発売予定■¥9900(予)■16M
●ボードRPG●4P対戦可●バッテリーバックアップ●カートリッジ

ファンタジー世界が舞台の一風変わったすごろくだよ

異なる6人のキャラから1人を選び、アイテムや魔法で他人を蹴落として勝利を目指す、4人対戦のボードRPG。プレイ時間や戦闘回数などの勝利条件をプレイヤーが設定し、所持金や経験値をスコアに変えて順位を決定する。斬新なアイデアが光ったRPG風の前作よりも、「すごろく」の要素が強くなっているぞ。



↑えっ、宝くじっすか。どーしようかな……このように、各マスには様々なイベントがある





↑教団の教祖様であるウルリクは攻撃魔法が得意。超巨大なモンスターはボスキャラなのかな？
←コマンドが各キャラ毎に設定されている。中には特殊行動もある

三國志IV

SFC ■光栄■12月9日発売予定■¥14800(予)■24M
●シミュレーション●8P対戦可●バッテリーバックアップ●カートリッジ

登場する武将は454人！キミはどの君主を選ぶ？

光栄の人気SLG『三國志』のシリーズ4作目が移植される！　登場武将は総勢454人、武力や知力の能力値に加えて新たに24種類の特性が追加。辺境異民族や、連弩・発石車などシリーズ初登場の要素もイッパイ。選択可能シナリオは全6本、豊富な武将や計略を使い分け、中原の覇者を目指すのだ！





↑一騎討ちも健在。力の差がない猛将2人の戦いは見物だね
←場面に応じて様々な提案や不平を、配下の武将が言ってくるぞ

ブルータル(仮)

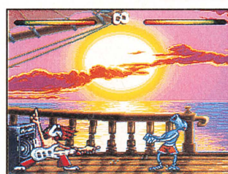
SFC ■ケムコ■12月発売予定■価格未定■16M
●対戦格闘アクション●2P対戦可●カートリッジ

妙な世界観がイカスアニマル対戦格闘ゲーム

キツネが跳び、熊が殴り、兎が蹴る、ケムコから発売予定の『ブルータル(仮)』は、動物達が主人公の対戦格闘ゲーム。例によってコマンド入力式の必殺技も存在する。動物達のアクションもユニークだが、それ以上にバックの背景が妙で楽しいぞ。



←外国人に誤解されたイメージって感じがする幻想的なバトルステージ



←必殺技だって変だぞ。見よ！この技を!!



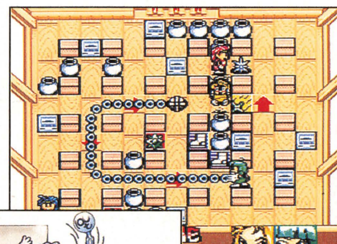
↑道場では必殺技を学べるぞ

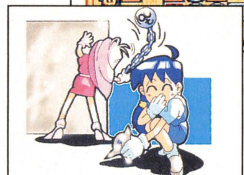
おとぼけ忍者コロシアム(仮)

SFC ■インテック■95年春頃発売予定■価格未定■8M
●アクション●4P対戦可●パスワード●カートリッジ●マルチプレイヤー5対応

4人のくノ一娘登場 鎖ガマでの壮絶バトル

くノ一娘を操作して、「炸裂まきびし」なるボムを設置し敵を気絶させるという、とっても理解しやすいルールのアクションゲーム。でも、完全に相手にトドメをさすためには、上下・左右と自由に操作できる「鎖ガマ」で気絶中の相手を攻撃しなきゃならない。シナリオモードでは2P協力プレイも可能だぞ。





↑各種アイテム類も充実しているので、バトルは白熱必至！
←何度気絶したって大丈夫。「鎖ガマ」でトドメを受けない限り

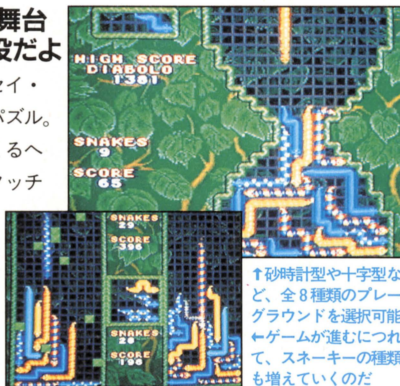
スーパースネーキー

SFC ■四次元■12月下旬発売予定■¥7800(予)
●パズル●２Ｐ対戦可●カートリッジ

草原などの大自然が舞台 カラフルなヘビが主役だよ

『テトリス』の作者アレクセイ・パジトノフが監修した落ち物パズル。

画面上部から次々と落ちてくるヘビを、同じ色・模様のヤツにタッチさせて消していく。プレー中、ときどき登場する「ワイルドスネーク」、「キングコブラ」などの特種なスネーキーを上手に使い、連続でたくさん消滅させて高得点を狙え！



↑砂時計型や十字型など、全８種類のプレーグラウンドを選択可能
←ゲームが進むにつれて、スネーキーの種類も増えていくのだ

なるほど！ ザ・ワールド

SFC ■トミー■11月下旬発売予定■¥9500■12M
●クイズ●４Ｐ対戦可●パスワード●カートリッジ●マルチプレイヤー５対応

世界中のクイズが4000問！ キミは全部答えられるかな

テレビでお馴染みの人気クイズ番組をゲーム化。アイドルや俳優などパネラーも個性的なヤツばかり、司会進行は当然、愛川欽也＆楠田枝里子。クイズの舞台も日本やアメリカ他、世界各地で行われる。ちょっぴりアクションの要素も含む、早押しの「ＡＢＸＹゲーム」などのミニゲームも豊富に用意しているぞ。



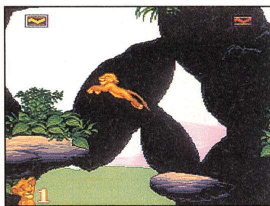
↑「早押しクイズ」はスピード勝負。答えが分かったら、即座にボタンを連打するのだ！
←ゴールを目指して走り抜けるスキーゲーム

ライオン・キング

SFC ■ヴァージンゲーム■12月発売予定■¥9980■24M
●アクション●１Ｐ専用●カートリッジ

伯父のスカーをこらしめろ 行け、勇気ある獅子シンバ

日本でもこの夏公開され、様々な話題を読んだディズニーアニメーション映画をＡＣＧ化。ステージは全10面、前半６面は幼い頃が、後半は成長したシンバが主人公となる。スカーの手下は「吠える」や「踏みつけ」でやっつけることができるぞ。



←岩場に向かってジャンプ！右上の体力メーターに注意しつつ、ガンガン先に進もう



←映画で使われた音楽を14曲も楽しめちゃうぞ



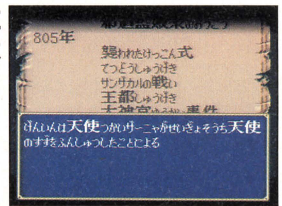
↑まさに自然のアスレチック

グランヒストリア～幻史世界記

SFC ■バンプレスト■95年春発売予定■価格未定■16M
●ＲＰＧ●１Ｐ専用●バッテリーバックアップ●カートリッジ

未来を記した世界記を手に 祖国滅亡の運命を改編せよ

意志を持つ書物「世界記」のヒントを頼りに祖国滅亡の未来を改編する、シナリオ多分岐型のＲＰＧ。前後左右そして上空と、360°の視界を持つ戦闘画面。神との融合による特殊能力の獲得等、従来のＲＰＧにはないアイデアが盛り込まれた作品。



←キミの案内人となる世界記には、これから20年間に起こる出来事が全て記されている



←この「ザの神」と融合すると、特殊な能力が…



↑ロボットって感じの敵だね

クラシックロード２

SFC ■ビクターエンタテインメント■12月発売予定■¥11800■16M
●シミュレーション●１Ｐ専用●バッテリーバックアップ●カートリッジ

馬のデータは何と600頭！ 愛馬を育て、目指せ日本一

１億円を元手に馬主、調教師、生産者の３役をこなす有名競馬シミュレーション第２弾。ＣＯＭ担当の馬主と獲得賞金額を競う「馬主システム」や、過去の名競争馬もどきと夢の対決ができる「ドリームレース」等、新要素が多数追加。調教や馬の設定も細分化され、よりマニアックな部分まで再現されているぞ。



↑最大出走頭数が10頭から16頭に増加。優勝への道のりは険しいぞ
←雰囲気が出てる馬券購入画面。親切なヘルプ機能もついてるよ

バトルサッカー２

SFC ■バンプレスト■11月発売予定■¥8800■10M
●サッカー●２Ｐ対戦可●バッテリーバックアップ●カートリッジ

ガンダムだ、ライダーだ！ ヒーロー総出演のサッカー

アニメや特撮で有名なヒーロー達が選手として活躍する、バンプレストのサッカーゲーム第２弾。Ｚガンダムやガンダムｍｋ－IIなどがメンバーのニュータイプチーム、ウルトラの父やピグモン達のウルトラファミリー他、チーム編成も多種多様。また、各選手には固有の必殺シュートが用意されているぞ！



↑相手に向かって景気よく突っ込むスライディングは気持ちいいぞ
←パワーゲージをしっかり溜めて、必殺シュートを炸裂させろ!!

化学者ハリーの波瀾万丈

SFC ■アルトロン■10月28日発売予定■¥8900■ 8 M
●アクション● 2 P交互可●カートリッジ

小人になったハリーの明日はどっちだ？

凶悪な動物達を小さくするために、天才化学者ハリーは縮小装置をついに完成させた。しかし、部品の一部を動物達が盗んでしまったために、機械が大爆発！ ハリーも小人化してしまった。研究室・台所・お風呂などのステージを通過しながら、散らばった部品を回収し、ハリーを元の大きさにもどしてやろう。



↑せっかく発明した縮小装置が大爆発。化学者ハリーも小人となる
←小人化して研究所内をさまよい歩くハリー。部品を集めまくれ

スキーパラダイスWITHスノーボード

SFC ■パック・イン・ビデオ■11月25日発売予定■¥8900■ 8 M
●スキー&スノーボード● 2 P交互可●カートリッジ

スキー&スノボードでハイスピードの白熱バトル

スキーメーカーの「ノルディカ」とタイアップした、ＳＦＣ初のスキー＆スノボードゲーム。リフトを乗り継ぎ、チェックポイントを目指す「フリーライド」、メダル獲得を狙う「レース」、初心者向けの「トレーニング」と、全３種類のモードを用意。もちろん、スノーボードはどのモードでも使用が可能だよ。





↑友達や恋人と、白熱のタイムアタックで盛り上がっちゃおう!!
←ゲームの中のゲレンデは全てキミのもの。思う存分滑りまくろう

T.G.3000(仮)

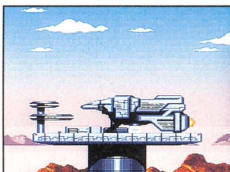
SFC ■ケムコ■95年１月発売予定■価格未定■ 8 M
●レース● 4 P対戦可●パスワード●カートリッジ

宇宙を舞台に繰り広げる未来の白熱レースゲーム！

銀河系12の恒星系を走り抜ける超高速のレースゲーム。獲得賞金額に応じたマシンのパワーアップシステムや、コースに仕掛けられたワープゾーン、加速ゾーンなどがレースを盛り上げる。対戦モードではなんと、最大４人まで同時プレイ可能だぞ。



←２人対戦なら上下２分割だが、４人対戦だとレースゲーム初の画面４分割になるぞ！



←宇宙船を使って、恒星とコースを転戦するのだ



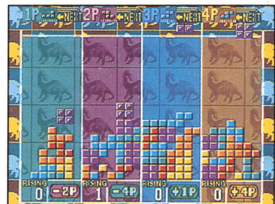
↑パーツ購入でパワーアップ

スーパーテトリスIII

SFC ■ＢＰＳ■12月発売予定■¥8500■ 8 M
●パズル● 4 P対戦可●バッテリーバックアップ●カートリッジ

あの超有名落ち物パズルが2つの新作つきで復活だ！

元祖落ち物パズル『テトリス』の最新作。ブロックに色の概念が導入された「マジカリス」や、ライトニングブロックを上手く使ってブロックを消す「スパークリス」の２つのゲームを新たに追加。モチロン、普通のテトリスもプレイできるぞ。



←ファミリーテトリスは最高４人まで同時対戦が可能。家族全員で盛り上がろう！



←「スパークリス」にはパズルモードもあるぞ



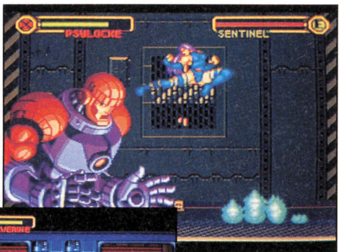
↑カラフルな「マジカリス」

X-MEN

SFC ■カプコン■発売日未定■価格未定■容量未定
●アクション● 1 P専用●カートリッジ

アメリカ、日本で大好評のX-MENがSFCで登場

全米で絶大な人気を誇り、日本でも今春からＴＶ放映されている「Ｘ－ＭＥＮ」がついにゲーム化！ ブルーチームを中心に、サイクロップスやウルヴァリンなど、５人のヒーローから自キャラを選択。原作を忠実に再現したヒーロー達のアクションや、ド迫力の巨大なキャラクターが魅力の横スクロール型ＡＣＧ。





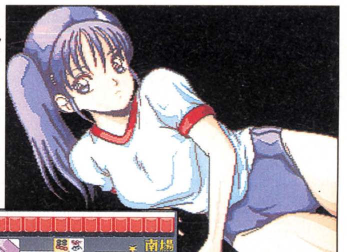
↑美しき女闘士サイロック対巨大ロボの死闘
←ウルヴァリンの武器は、その手に持つ長い爪だ。長いリーチを活かして敵を蹴散らせ！

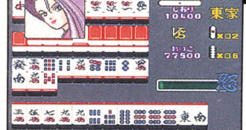
遊人　雀獣学園2

SFC ■バリエ■発売日未定■価格未定■16M
●麻雀● 1 P専用●パスワード●カートリッジ

遊人の描く美少女たちが凶悪な雀獣と麻雀で対決！

人気マンガ家「遊人」の描く美少女が活躍する麻雀ゲーム。主人公は雀獣に変えられてしまった女の子を、麻雀で打ち破ることで助け出していく。また、前作の主人公だった３人の美少女も、プレイヤーをサポート。他にも、２人フリー対戦モードで主人公のレベルアップができるなど、救済措置がしっかりした作品。





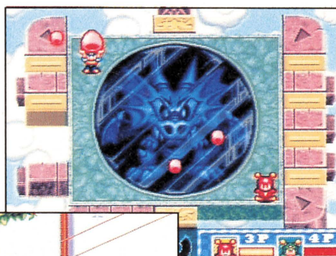
↑麻雀で雀獣を倒せばもとに戻ったカワイイ女のコの姿が拝めるぞ
←主人公の「れいこ」と前作の主人公「しおり」ちゃんの対戦！

コロンランド

SFC ■アローマ■来春発売予定■¥9900(予)
●アクション●4P対戦可●カートリッジ

取って丸めて投げつけろ ぶっつけバトルで大興奮

空から降ってくる玉をキャッチして、相手にぶつけるという単純ルールの対戦ゲーム。キャッチした玉は丸めて大きくでき、その玉が大きければ大きい程に威力は増していくぞ。最大4人までの対戦プレイが可能なうえ、クエストモードでは2人までの協力プレイでストーリーに沿った展開を楽しませてくれるぞ。




↑バトルモードでは対戦相手と熱いバトルを
←クエストモードは主人公の「ひょう」と、ヒロインの「きゅ」で仲良く攻略できるのだ

ザ・グレイトバトルIV

SFC ■バンプレスト■発売日未定■¥9600(予)■12M
●アクション●2P同時可●パスワード●カートリッジ

それぞれの特技を使い分け、力を合わせてステージ攻略

V2ガンダム、仮面ライダーZO他、全4人のヒーローが大活躍。敵キャラは当然、ガンダムやライダーの悪役で、オリジナルの強敵も登場。

2P同時では、一方のプレイヤーが他方を「おんぶ」することによって、ライダーの「壁登り」やウルトラマンの「テレポート」等の特技を一緒に使えるようになるぞ。



↑右ストレートがヒット！ 敵の巨大ロボと戦うステージもあるぞ
←V2ガンダムの武器は、広範囲の敵にダメージを与えられるのだ

ワギャンパラダイス

SFC ■ナムコ■12月16日発売予定■¥8800(予)■10M
●アクション●2P対戦可●カートリッジ

ミニゲームをおみやげに あのワギャンが帰ってきた

幼児から大人まで、幅広い層で楽しめる『ワギャンランド』シリーズの最新作。アスレチック要素が強くなった全30ものアクション面とボス対決を含む全12種類のミニゲームを用意。久々の『ワギャン』シリーズの登場に期待も高まっちゃうね。



←冒険の始まり「ワギャンの村」。このメルヘンな世界が『ワギャン』の魅力だよね



←青いパネルを並べ変えて正しい言葉に直すのだ



↑2P対戦のパネルさがし

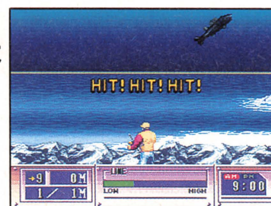
海釣り名人 ～スズキ編～

SFC ■EAV■11月発売予定■¥9800(予)■8M
●釣り●1P専用●バッテリーバックアップ●カートリッジ

技術や環境、道具などの釣り知識をフルに活用せよ

シーバス（スズキ）フィッシングを細部までシミュレートした釣りゲーム。釣り大会に出場して優勝を目指すモードと、磯、防波堤、砂浜の3箇所でライバルと競うモードの2種類がある。

リアルな状況設定と、仕掛けの多彩さが魅力の作品。



←設定を決めたら、さぁ、スタート。おっ、いきなりヒット！ こりゃ幸先がイイね

←釣ったスズキは大きい順に3匹までストック



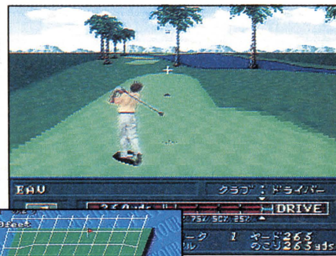
↑なんてこったい！ トホホ

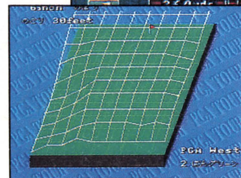
PGA TOUR'95

SFC ■EAV■12月16日発売予定■¥9800■8M
●ゴルフ●4P対戦可●バッテリーバックアップ●カートリッジ

全米プロゴルフ協会公認 膨大なデータを持つ本格派

メガドライブ版で好評を博した、本格派ゴルフゲームの最新版。トム・カイト、ポール・エイジンガーを始め、60名もの有名プロが実名で登場。フロリダのソウグラス他、世界でも屈指の名コースも3種類を用意。膨大なデータ、ショットの力強さやグリーンの細かい凹凸など、リアリティを追求した作品。





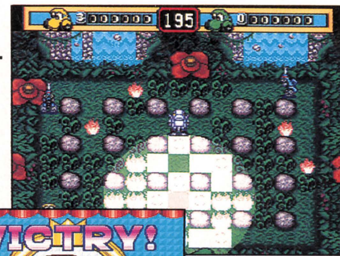
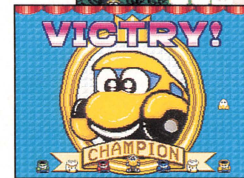
↑風向きはリアルタイムで変化する。ショットもよーく考えてね
←グリーン上の登り下りも、こんな感じで表現されるのかな？

デンズ・トラフィック・パニック

SFC ■デンズ■12月発売予定■価格未定■容量未定
●アクション●4P対戦可●パスワード●カートリッジ

ドラムカンで相手を倒せ 道路を舞台に大クラッシュ

4人対戦の画面固定型アクションゲーム。交差点を舞台に4台の車が激戦を繰り広げる！ 道路にドラムカンを仕掛けて、爆風で相手を倒していくが、パンチやキックなどのパネルを取れば、戦いを有利に展開させることができるぞ。4人対戦は勝ち点数、ステージ、タイムのそれぞれを設定することも可能だぞ。

↑COM側の敵には個性があり、爆風が特殊な手強い相手もいる
←ヤッタ、優勝だぁ！ 4人対戦モードは友達同士で盛り上がれるぞ

GO! GO! アックマン(仮)

SFC ■バンプレスト■12月発売予定■¥9000■容量未定
●アクション●１Ｐ専用●カートリッジ

悪魔と天使のドタバタ喜劇

Ｖジャンプで好評連載中の人気マンガが待望のゲーム化。悪魔の王子アックマンが天使達を相手に大暴れする痛快アクションゲーム。パンチ等の基本攻撃の他に、剣や銃も使用可能。また、主人公の行動で、ストーリーが変化したりするらしいぞ。



←天使どもをコテンパンにしてやれ

花札王

SFC ■ココナッツジャパン■12月発売予定■¥8980■４Ｍ
●花札●１Ｐ専用●パスワード●カートリッジ

これぞ、花札ゲームの王者

花合わせ、コイコイ、オイチョカブと花札を使ったゲームを３種類も楽しめる花札ゲーム。花合わせは、ＣＯＭ２人を加えた３人で対戦が可能なのだ。敵を撃破するたびに神経衰弱などのミニゲームができ、ゲームに役立つアイテムが獲得できるぞ。



←おおっ！　手札がスゲェいいぞ

ジャムズ(仮)

SFC ■カロッツェリアジャパン■11月発売予定■¥7800(予)■４Ｍ
●パズル●２Ｐ対戦可●カートリッジ

サイコロを使ったパズル

ブロックがサイコロの新型落ち物パズル。同色のサイコロで違う色のサイコロを挟むと、それに関連したサイコロの目の数が１ずつ減り、０にすると消滅できるぞ。アイテムの使用や、色と数字を上手く組み合わせた連鎖で高得点を狙え。



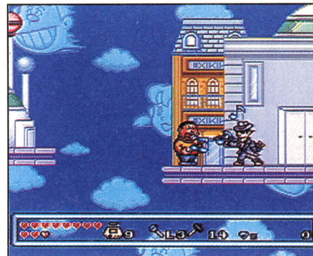
←キャラのリアクションにも注目！

ドラえもん3　のび太と時の宝玉

SFC ■エポック社■12月発売予定■¥9500■12M
●アクション●１Ｐ専用●パスワード●カートリッジ

のび太と一緒に大冒険！

大好評のＳＦＣソフト『ドラえもん』シリーズの第３弾。「大冒険」をテーマにお馴染みのメンバーが、原始時代や未来世界で大活躍するＡＣＧ。各キャラのセリフや、ひみつ道具がバシバシ飛び出す、ドラえもんワールドの魅力を存分に味わおう。



←「ボェ～」なジャイアンの歌声で敵をKO！

パチンコ物語2　㊙ナンパ伝説

SFC ■ケイエスエス■95年１月発売予定■¥9800(予)■12M
●パチンコ●１Ｐ専用●パスワード●カートリッジ

ナンパもできるパチンコ!?

舞台は名古屋のシャチホコ殿、パチンコで軍資金を稼ぎつつ、カワイイ娘達をナンパしまくるゲーム。

前作でも人気の高かった「麻雀大会２」や、ダブルリーチと連チャンが特徴の「ロイヤルクイーン」など、夢の10機種を予定しているぞ！



←画面も玉も大きくなって迫力倍増

第4次スーパーロボット大戦

SFC ■バンプレスト■発売日未定■価格未定■24M
●シミュレーションRPG●バッテリーバックアップ●カートリッジ●マウス対応

超有名ロボット達が大暴れ

『第３次』、『ＥＸ』の続編に当たる人気アニメのロボット物ＳＬＧ。

基本的なシステムは前作を更に煮詰めたもので、マルチエンディングも健在だ。いつものガンダム、ゲッターなどに加え、新キャラとしてザンボット３が登場するらしいぞ。



←ガンダム以外のキャラも出演予定

タイムコップ

SFC ■ビクターエンタテインメント■95年１月発売予定■¥9800■容量未定
●アクション●１Ｐ専用●カートリッジ

時空を超えて犯罪者を追え

時間旅行をテーマにした今秋劇場公開予定のＳＦアクション映画をゲーム化。ジャン＝クロード・ヴァン・ダム扮する近未来の刑事が、歴史改造を企む犯罪者を追って時空を超えてゆく。ガンファイトや格闘など主人公の多彩な動きがウリのＡＣＧ。



←ダウン・タウンな感じのステージ

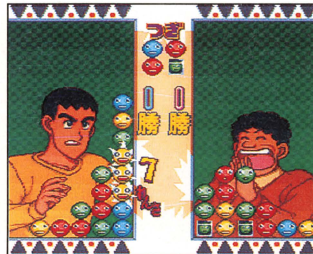
ツヨシしっかりしなさい　対戦ぱずるだま

SFC ■コナミ■10月28日発売予定■¥8500■８Ｍ
●パズル●２Ｐ対戦可●カートリッジ

大玉小玉で巨大連鎖

人気アニメ「ツヨシしっかりしなさい」とアーケードで大人気の落ち物『対戦ぱずるだま』が手を組んでＳＦＣにて登場。

ルールは簡単、大玉を３つ以上そろえて消し、消した数に応じて相手に攻撃ができるというものだ。



←大連鎖で相手に攻撃をしかけろ

卒業II Neo generation

PC ■リバーヒルソフト■12月23日発売予定■¥8800(予)
●シミュレーション●1P専用●バックアップメモリ対応●SCD-ROM●アーケードカード対応

問題・難題児だらけでも女子高教師は男のロマン！

問題・難題いっぱいの女生徒5人を、無事「卒業」させることを目的とした育成シミュレーションゲーム第2弾。英・数・国を時には優しく、時には厳しく1年間指導をしていく。

また、学校工事や生活指導などのイベントも豊富に用意されているぞ。



↑ドヒャー、犬塚さおりが教師不信になってしまった！ 指導が優しかったのでナメられた？



↑いわゆる席変え。前列に並べた方が、学力向上につながるよ



↑生徒の動向を追跡調査！



↑学生らしいバイトだね

『卒業II』の2大セールスポイント

『卒業II』の魅力は何といっても個性的な5人の美少女達と、多彩なイベントだよね。その周りをチョットばかり紹介してみよう。

メガネの娘は「石橋美佐子」、責任感の強い優等生タイプ。ブリッコ少女は「谷由利桂」、素直で明るいのが取り柄。おしとやかな子は「安田舞菜」、世間知らずお嬢様。金髪美人は「シンディー桜井」、明るく開放的な性格。ショートカットの女の子は「犬塚さおり」、人情味の厚い姉御肌。より良い指導をするためには、生徒1人1人の性格を把握しておくことも大切だぞ。

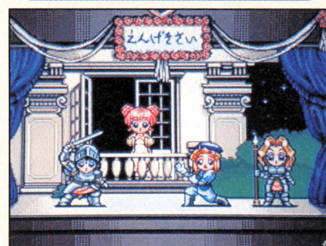
気になるイベントについては、体育祭・文化祭はモチロン、生徒たちが大っ嫌いなテストや、涙ウルルンの卒業式まで年間行事がビッシリ。さらに、クリスマスや教師のバースデーパーティなど、PC版オリジナルのイベントも多数容易してあるらしいぞ!!

生徒たちの放課後



↑教え子達の意外な側面を見るのもまた楽しい

イベントシーン



↑学校行事の1つ演劇祭。成功するとイイね

ソリッドフォース

PC ■NECホームエレクトロニクス■95年2月発売予定■¥7800
●シミュレーション●4P対戦可●バックアップメモリ対応●SCD−ROM

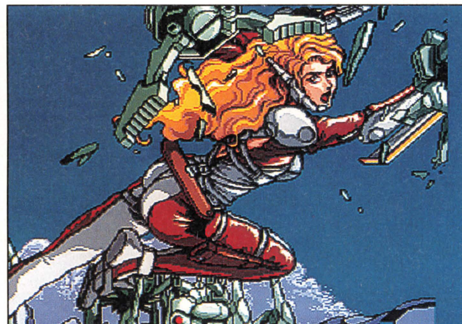
1にも2にも、任務遂行！未来世界の「なんでも屋」

22世紀末の地球で「MARS」と呼ばれる特殊部隊が活躍する、任務遂行型シナリオSLG。キミは部隊のリーダーとなり、隊の編成や武装、作戦の総指揮を行うのだ。CD音声による高品位のアニメーションドラマが世界観を盛り上げてくれるぞ。


↑「MARS」の戦闘員エージェントの4人。それぞれが特殊工作のエキスパートなのだ


↑未来世界は3極構造だ


↑状況は刻一刻と変化する


↑レーザーブレードー閃！ 美しき女闘士サラは有能な隊員の1人

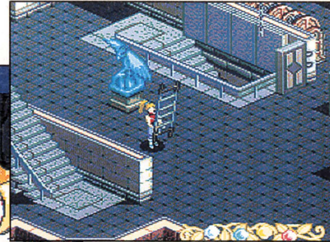
ゲッツェンディーナー

PC ■NECホームエレクトロニクス■11月下旬発売予定■¥7500(予)
●アクションRPG●1P専用●バックアップメモリ対応●SCD−ROM

邪悪な魔物の住む宮殿から姫巫女は脱出できるのか？

アニメやパソコン等で話題作を提供し続けている「ガイナックス」が企画・制作を担当。魔王の迷宮に囚われた「姫巫女」を操作し、魔物や罠をかい潜って脱出させる思考型アクションRPG。要所で見られるビジュアルシーンは超美麗！ 道具や魔法は臨機応変な使い方が必要、キミ自身の柔軟な思考が要求されるぞ。


↑オープニングビジュアル、姫がさらわれるシーン。物語はここから始まった……


↑う〜ん、ハシゴの使い方ねぇ？ほらほら、キミも考えて、考えて


←魔王と相打ちになった勇者が持っていた剣。残された姫は、独りで魔城から脱出する決意をする！

愛・超兄貴

PC ■メサイヤ■12月発売予定■価格未定
●シューティング●２P同時可●SCD－ROM

コマンド技で敵を倒す！今度の『兄貴』もまた変だ

気になる『愛・超兄貴』の続報だよ～ん。弾を撃たないシューティングゲームとして制作中の本作品。その気になる攻撃方法が明らかになった。何と、コマンド入力で自キャラが様々なポーズを取り、そのポージング中が攻撃となるのだ。作曲担当にはアイドル系の作曲を手掛けている岩崎琢氏の起用も決定したぞ。





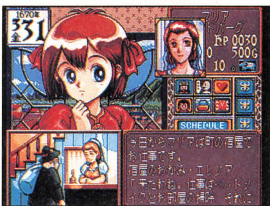
↑気色の悪い人面植物でいっぱいのステージ
←アドン＆サムソンは以前紹介した時に比べグラフィックの描き込みがさらに細やかに！

プリンセスメーカー１

PC ■NECホームエレクトロニクス■12月発売予定■価格未定
●シミュレーション●１P専用●バックアップメモリ●SCD－ROM

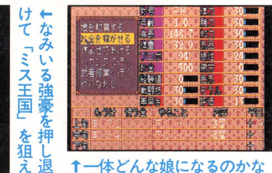
キミも父親気分を味わおう 夢は大きくプリンセス！

パソコンで大人気の育成ＳＬＧがＰＣに移植。キミは10歳の身寄りのない少女を引き取り、学業やお稽古ごとを重ね、18歳まで育ててあげるのだ。そして「運命の日」に、彼女を待ち受けるものは？　娘の将来は、全てキミの父親ぶり次第だぞ！



←こんな幼い少女にアルバイトをさせるなんて……。ああ、ワタシは悪い父親だ！





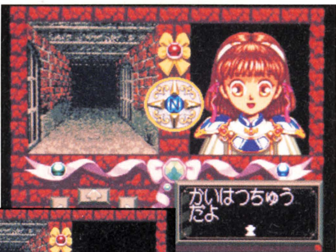
←なみいる強豪を押し退けて「ミス王国」を狙え
↑一体どんな娘になるのかな

魔導物語Ｉ（仮）

PC ■NECアベニュー■発売日未定■価格未定
●RPG●１P専用●バックアップメモリ対応●アーケードカード専用

PC版のアルルちゃんはアーケードカード専用だよ

『ぷよぷよ』でお馴染みのアルルちゃんが大活躍する３ＤＲＰＧ『魔導物語Ｉ』がＰＣエンジンでも遊べるようになるぞ。『魔導物語』といえば、キャラクターの表情や言葉で状態を表現するファジィシステムがウリだったがＣＤ－ＲＯＭということで、そのシステムにも更に磨きがかかっての登場予定。





↑この度、新コスチュームでの登場となる。ＰＣ版アルルちゃん
←「ファイヤー♥」などの名ゼリフを、早く聞いてみたいねぇ

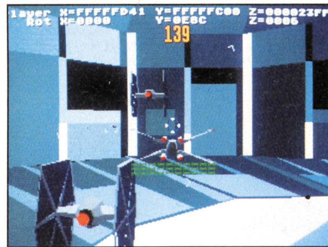
STAR WARS Arcade

MD ■セガ■発売日未定■¥8800(予)
●シューティング●２P協力可●スーパー32X専用

アーケード版も顔負け 2P協力プレイも可能

スーパー32Ｘの発売も近くなり、いよいよ本体と同時発売されるソフトも明らかになってきた。その１本が、この『STAR WARS Arcade』。

大人気のアーケード版のウリともいえる、２Ｐ協力プレイもできる完全移植作となる予定。



↑ＶＲボタンを使えばホレこのとうり、視点切り替えが可能なんです。ハイ



↑映画のワンシーンの中に入り込んで、君自身がルークになれるぞ



↑デススターでの死闘

↑デモシーンもあるぞ

リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン

MD ■コナミ■10月14日発売予定■¥9800(銃付き)
●ガンシューティング●２P同時可●CD－ROM

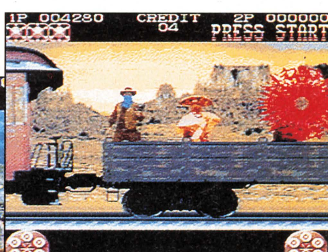
バキュンと撃って百発百中 キミは西部劇の名ガンマン

アーケードで好評稼働中のガンシューティングゲームがメガＣＤに移植される！　サブタイトルにもなってる通り、今度の舞台は西部劇なのだ。ステージは全部で５つ、「酒場の決闘」や「列車強盗」など、いかにもって感じのステージがいっぱい。

前作のファンは勿論、西部劇やガンゲームが好きな人は注目すべし!!



↑これがステージ３、酒場の決闘なのだ！　敵は３人、相手にとって不足はないぜっ!!





↑イテッ。敵の弾に当たるとイタそうな弾痕が画面に映し出される
←ステージ２では悪漢どもから駅馬車を守り抜くのが任務。馬車の向こう側からも敵は襲って来るぞ

DOOM

MD ■セガ■発売日未定■¥7800(予)
●シューティング●１Ｐ専用●スーパー32Ｘ専用

押し寄せるエイリアン共を撃って撃って、撃ちまくれ

ある化学実験が失敗したことで、恐るべきエイリアンになってしまった兵隊を銃で倒しつつ、基地からの脱出をはかるシューティングゲーム。

基本的に、パソコン版に忠実な移植作でダッシュ移動も健在。基本攻撃は銃だが、弾が切れるとパンチに変わってしまう。多勢のエイリアンを相手にキミは生き残れるか？



↑各背景やキャラクターはパーツごとにスムーズに拡大・縮小する
←頼れるものは、銃と己の拳のみ。戦うしか生き延びる道はない！

スペースハリアー

MD ■セガ■発売日未定■¥4980(予)
●シューティング●１Ｐ専用●スーパー32Ｘ専用

往年の体感ゲームの名作スーパー32Ｘに完全移植

スーパー32Ｘ用ソフトのラインナップに、往年の名作体感ゲーム『スペースハリアー』のタイトルが加わることが発表されたぞ。今までに様々なハードに移植されてきた作品だが、今度のスーパー32Ｘ版では真の完全移植に成功しているらしいぞ。



←そういえば『スペハリ』が流行った時代には、「黒い三連星」なんてのがいたっけ



←コイツらはダメージを与えるごとに色が変わる
↑最高の移植度で発売予定

テクモスーパーボウル2 ファイナルエディション（仮）

MD ■テクモ■11月25日発売予定■¥9980■16M
●アメフト●２Ｐ対戦可●バッテリーバックアップ●カートリッジ

NFLのシーズン到来！最新データでゲームも登場

ゲームとしての面白さを追及したシステムで、最高のアメフトゲームとの呼び声も高い『テクモスーパーボウル』に続編が登場。ＮＦＬ公認の94年度最新データににも完全対応。オフェンスプレイは前作の２倍に増え、ディフェンスにも新フォーメーションが追加され、より戦略性が深まっているぞ。



↑ＳＦＣ版も同時発売予定。アメフトファンは要チェックのゲームだぞ
←今回からトレードモードも加って選手獲得の駆け引きも楽しめるらしい

真・サムライスピリッツ

NEO GEO ■SNK■発売日未定(CD版：12月15日発売予定)■価格未定
●対戦格闘アクション●２Ｐ対戦可●メモリーカード(CD版：本体メモリ)●カートリッジ(CD版：CD-ROM)

待ちわびたチャンバラ格闘極限まで凄味を増し見参！

今頃はアーケードデビューしているかもしれない『真』の続報だ。

千葉麗子が声をあてたタムタムの妹、覇王丸のかつての師匠と兄弟弟子、そして欧州の傭兵の４人が新キャラで登場。システム的にもＭＡＸゲージ満タン時には武器破壊技が使えるようになり、果たし合いの激化は必死。まずはゲーセンへ行こう。



↑このキャラ選択画面の懲り方っていったらもう！　さすがオーバー200メガ、燃える!!



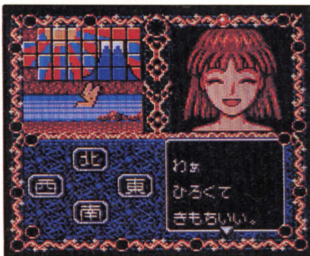
↑猫グローブの娘がタムタムの妹、チャムチャムだ。ペットの猿の声はチバレイのマネージャーさんらしい
←ズィーガーが入って、騎士道マニアも満足ってとこ

魔導物語III 〜究極女王様〜

GG ■セガ■11月発売予定■¥5500(予)■４Ｍ
●RPG●１Ｐ専用●バッテリーバックアップ●カートリッジ

『III』でアルルが脱ぐぞ！

今度の『魔導物語III』はスゴイ！16歳になったアルルは脱いじゃうし、カーバンクルはしなびちゃうし、アルルがディスコでカエルにナンパされちゃったりもする。ファジィシステムの３ＤＲＰＧ『魔導物語』シリーズ中、最高の問題作になりそう。



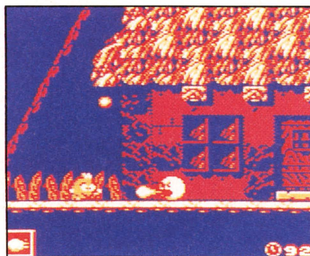
←アルルの入浴シーンがあるのだ

パックパニック

GB ■ナムコ■12月９日発売予定■¥3500(予)■１Ｍ
●パズル●１Ｐ専用●パスワード●カートリッジ

コズモがパックに変身？

業務用と共に人気を博したナムコの『コズモギャング　ザ　パズル』をリメイクした作品。コズモやボールはモンスターやパックマンに置き変えられている。ブロックは横一列で、モンスターはパックマンでそれぞれ消していく落ち物パズルなのだ。



←パックマンの連鎖で高得点を狙え

※画面はすべて開発中のものです。

タイニートゥーンアドベンチャーズ3 ドキドキスポーツフェスティバル

GB ■コナミ■11月25日発売予定■¥3800■1M
●ミニゲーム集●2P交互可●カートリッジ

色々なゲームが入ってマス

ベースボール、バスケ、サッカーなど6種類のスポーツゲームと、2種類のアクションゲームが楽しめるミニゲーム。2P対戦はバスターバニー、バブスバニーで競技を交互にプレイしていく。スポーツファンの欲張りなキミにオススメの作品だ。



←タイニーキャラが多数登場するよ

ザ・心理ゲーム2 大阪編

GB ■ヴィジット■12月発売予定■¥4500(予)
●心理ゲーム●1P専用●カートリッジ

こってり風味の心理ゲーム

大阪風のコテコテな味付けがされた心理ゲーム。本格的な「あなたならどうする」や「心のカウンセリング」に加え、大阪に関するクイズの「大阪度チェック」やオマケゲームのスロットなど、遊び心満載。恋人や友人と一緒にプレイして楽しもう。



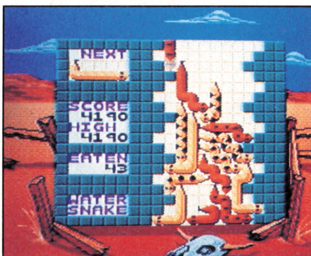
←選択した項目でキミの心理を分析

スーパースネーキー

GB ■四次元■12月下旬発売予定■¥3800
●パズル●通信ケーブル仕様時2P対戦可●SGB対応

アレクセイのパズルゲーム

SFC版での発売も決定した、『テトリス』の作者、「アレクセイ パジトノフ」の監修によるパズルゲーム。上から降ってくるスネーキー(ヘビ)をコントロールして、同じ色・模様のスネーキーにタッチさせて消していく万人向けのパズルだぞ。



←上まで詰まるとゲームオーバー

蒼き伝説シュート!

GB ■バンプレスト■12月発売予定■¥3980■2M
●サッカー●2P対戦可●パスワード●カートリッジ

掛高の強さを見せてやれ!

週刊少年マガジンで連載中の、青春サッカー漫画がGBに登場。リアルタイムで試合は進行、モタついてるとすぐにボールを奪われちゃうぞ。パスやシュートは全てコマンド入力方式なので、アクションが苦手な人も安心して楽しめることうけあいだ。



←入力したコマンドはアニメで表示

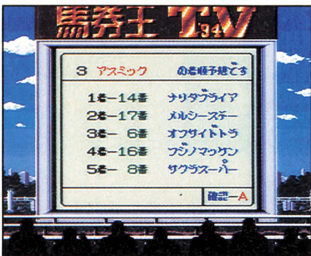
馬券TV'94

GB ■アスミック■10月28日発売予定■¥6500
●競馬●1P専用●SGB対応

驚異的な的中率の勝馬予想

その手軽さと的中率の高さで、競馬ファンを魅了してきた『馬券王』シリーズの最新作。レースデータ、馬・騎手データ、直前情報の3段階入力で、本格的な勝馬予想が可能。

また、頻繁に利用するデータの一部は、あらかじめ入力されているよ。



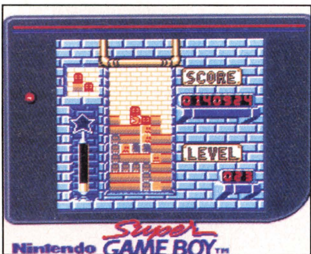
←ファンの期待に応えるSGB対応に

パックインタイム

GB ■ナムコ■95年1月発売予定■¥3800(予)■2M
●アクションパズル●1P専用●パスワード●SGB対応

パックマンを出口へ導け!

4つの能力を上手く使い分け、パックマンを出口へ導くアクションパズル。ほぼ同時期に発売となるSFC版に比べパズル要素が強く、「制限時間」や「1回のダメージで振り出しに戻る」等の制約を設けて緊張感あふれるプレイを実現させている。



←ファイヤーの能力で敵を一掃せよ

すべり込みセーフ! ハミダシ情報

さ〜て、今回のハミダシ情報はソフトの情報じゃないのだ。でも、ゲーム大好き人間には必見の情報だ。本屋さんの老舗である東京新宿の紀伊国屋書店本店の1階に、ゲームの本ならなんでも揃っているという、その名も「ゲーム本の店」がオープンしたのだ!

スーファミはもちろん、パソコンなどのゲームの攻略本から雑誌や文庫、イラスト集まであるゾ!いちどのぞいてみようネ。



←ゲームソフト専門のお店は全国にあるけど、ゲーム関係だけの本屋さんは日本でここが初めて。嬉しい予感でいっぱい!

The Future Is Now

SNK®

新製品

真 SAMURAI SPIRITS™

真サムライスピリッツ

©SNK 1994

覇王丸地獄変

ネオジオ満員御礼、侍魂第二弾「真サムライスピリッツ」、乞うご期待!!

剣の道に終わりなし。
覇王丸が、右京が、十兵衛が…
再び修羅の道をゆく。

ご存じ侍日本大活劇、再び参上。

腕立つ輩も新登場。
お待ちかね侍日本大活劇第二幕、
今度は何処で、ひと暴れ？








株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110※電話番号はお間違えなく。





スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

見たこともない最強テトリスがやってくる。

SUPER TETRIS 3



TETRIS CLASSIC



SPARKLISS



MAGICALISS



FAMILY TETRIS

スーパーテトリス3

©1994 Elorg,Nintendo of America,BPS

映像とサウンド、そして最多のゲームモード。
シリーズの最高峰を極めたテトリス3、誕生。

TETRIS CLASSIC

懐かしいけど新しいテトリスクラッシック登場。ファミコンやパソコン版で大人気の元祖テトリスをスーパーファミコン版用にグレードアップ。クレムリン宮殿やおなじみのグラフィックが、テトロイカやカリンカの曲にのって復活。ラインを消すごとに流れるサウンドエフェクトに人の肉声が入りゲームを一層盛り上げてくれる。エンドレスモードと全60面のハートタイプモードの2つが楽しめる。



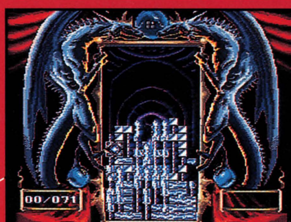


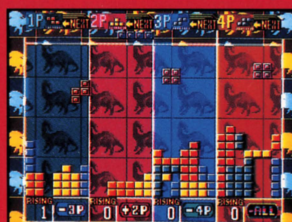
MAGICALISS

テトリスクラッシックにカラーブロックという要素を加えた最新のテトリス、マジカリスが登場。回転させると赤、青、緑の三色に変わるブロックとそろえても消すことのできないシルバーブロックがあり今までにない新鮮な遊び方ができる。クラッシックと同様に、永久的に遊べるエンドレスモードと全60面のラウンドクリア型のハートタイプモードがありそれぞれ対戦が可能になっている。

SPARKLISS

ボンブリスのゲーム要素を進化させたスパークリスが新登場。ライトニングブロックのあるラインをそろえると上下左右に電流が流れブロックを一気に消していく思考性の高いゲームだ。全60面の各ステージ得点を競うコンテストモードと全100面のパズルモードがある。もちろんどのモードでも対戦ができるようになっている。ボンブリスファンにもたっぷり楽しんでもらおう。





FAMILY TETRIS

テトリスシリーズ初の4人同時対戦モード、ファミリーテトリスが出現した。マルチタップで2人〜4人まで対応できる対戦のみのテトリスである。4人で戦う緊張感とかけひきは、だれも味わったことのないスリリングな感覚を生み出す。ラインをそろえることによってパネルに表示されている相手や自分のラインを上げ下げすることができる。4人中、だれが最後まで生き残れるか、興奮のサバイバルである。

12月上旬発売予定／予価8,500円(税別)



株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5新横浜ユニオンビルANNEX 2F TEL.045-475-3711
ユーザーサポート受付 TEL.0120-22-7979



Printed in JAPAN 光村印刷株式会社 T1007689110494 雑誌07689-11

1994年11月3日発行(毎月3日発行)第9巻第11号通巻151号 昭和61年7月11日第三種郵便物認可 発行所 ㈱宝島社 発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部 03-3239-0237

定価490円(本体476円)